

br. 60 april 2013.

play!
z i n e

KLAN RUR



Ninja Gaiden 3:
Razors Edge



Star Trek



Far Cry 3:
Blood Dragon



COVER STORY

INJUSTICE: Gods Among Us

Defiance | Dead Island: Riptide | Age of Empires | AEON7 | 13th Page | Army of TWO: The Devil's Cartel | FIFA rastura | SONY, E3, 3AM



BROJ 60 – APRIL 2013.

Izlazi jednom mesečno • Cena: besplatno

UREDNIK:

Aleksandar Ilić

UREDNICI RUBRIKA:

Nenad Dimitrijević

REDAKCIJA:

Nenad Dimitrijević, Aleksandar Ilić, Filip Nikolić

SARADNICI:

Nenad Dimitrijević, Petar Starović, Dmtar Đ.
Aksentijević, Luka Komarović, Bogdan Diklić

ART DIREKTOR:

Biljana Stojović

PRELOM:

Biljana Stojović

KONTAKT:

PLAY! magazine | www.play-zine.com

Beograd | redakcija@play-zine.com

CIP - Katalogizacija u publikaciji, Narodna biblioteka Srbije, Beograd, 79,
PLAY! [Elektronski izvor] : magazine / glavni i odgovorni urednik Milan
Đukić. - Elektronski časopis. - 2006, br. 1 (juni) -.-Beograd (Vilovskog 6) :
Rur industries, 2006 - Način dostupa (URL): http://www.play-zine.com. -
Mesečno. - Opis izvora dana 17.12.2007. - Nasl sa nasl. ekrana
ISSN 1820-6484 + Play! (Online)
COBISS.SR-ID 145535756

Pratite PLAY!



U OVOM BROJU... | PLAY! 60

UVODNIK.....3

FLASH5

13TH PAGE.....13

CROSSOVER.....18

• Defiance TV serija.....18

INTERVIEW.....20

• AEON7.....20

PREVIEWS.....23

• Trackmania Stadium.....23

REVIEWS.....26

• Age of Empires II HD.....27

• Don't Starve.....29

• Dead Island: Riptide.....31

• Star Trek.....34

• Gears of War: Judgment.....37

• Injustice: Gods Among Us.....42

• Defiance.....47

• Far Cry 3: Blood Dragon.....50

• Army of TWO: The Devil's Cartel.....53

• Ninja Gaiden 3: Razors Edge.....56

Predlieto

... ili u narodu poznatije kao – proleće (što na rame sleće!). Proleće je uvek jako čudan period za gejming industriju, neretko već krajem marta počinje da biva sušno što se tiče broja naslova koji izlaze. Srećom smo imali prilike da igramo većinom dobre igre, ovih par što je izašlo bar pa se ni ne bunimo.

Ono što nas zanima jeste kako će tek leto sa svojih plus 40 izgledati na gejming sceni i šta nas tu čeka? Za razliku od veoma blokbasterističnog proleće/leta u bioskopima, od igara nas čekaju neki naslovi koji mogu da budu super ali i totalne katastrofe. I sve to tako do kraja leta kada bi GTA V trebalo da započne sezonu paljenja novca na video igre i tamo onda krajem godine ulazimo u zimski videogame novčani masakr gde nas čekaju novi Assassin's Creed IV, Batman: Arkham Origins, naravno Call of Duty i Battlefield 4. Nek pare poteku.

Do tada nas čeka leto puno nesigurnih igara ali smo zato primetili da upravo te igre ostave možda najviše utisak na nas kada se presabiramo na kraju godine. Jeste, tu su ti zimski hitovi, CoDovi, bajošokovi i ostalo i to je ok ali letnje igre uvek imaju taj nesigurni potencijal koji nekad uspe da se preocveta, mada uglavnom ne. I onda tako čekamo tu neku igru koja će nas iznenaditi.

Navikli smo da u zimskom periodu kada izlazi ubedljivo najviše AAAAAAAA igara, dosta njih ima potencijala da flo-pne i to teško i to viđamo svake godine zahvaljujući sve mutnijim i malicioznijim poslovnim šemama kojima se koriste izdavači. Dok leti je „daj šta daš pa ako prođe, prođe“ fazon u EA, Ubisoftu, Activisionu i sličnima.

Mada ulaskom indi scene na podijum stvari se dobrano menjaju u volumenu naslova koji se pojavljuju u svim periodima tokom godine pa tako i leti. I u tome je možda spas da preko cele godine imamo stalnu dostavku dobrih naslova nezvezano za to koji je mesec. Do kada će to potrajati? Ko zna?! Dok veliki izdavači ne postanu „indi“?!

Već u ovom broju imamo jednu poluindi igru – Don't Starve koja je već dobila gomilu hvale. Far Cry 3: Blood Dragon ne znamo u koju bi kategoriju strpali jer je igra veoma uspeli ali rizični eksperiment ali ga je opet izdala velika Ubisoft kuća, što je još čudnije. Opet, tu su i standardni A minus naslovi velikih izdavača kao što je Army of TWO i Injustice. Neki su bolji, neki su očekivano bolji, a neki su gori i očekivano gori. A tu je i Defiance, za koji niko ne zna šta da misli niti gde će se ta franšiza nalaziti za godinu dana, ako uopšte postane franšiza. Čekamo, gledamo, igramo, pratimo, pišemo...



**IN CASE
OF FLAME
SIGN OUT**

PS4 i cena

Verovatno se dobro sećate Kaz Hiraijevih čuvenih 599 US dollars sa E3-a 2006-e. Ako ste bili jedan od onih koji jednostavno nisu mogli da propuste day one kupovinu Sonijeve konzole sledeće generacije, onda verovatno iz 2007-e odlično pamтите i evropskih 599€ a najbolje od svega 600+ evra iz naših prodavnica.

Ono što možemo da žaključimo iz reči Michael Denny-a iz Sony Worldwide Studios je da Sony ovakav razvoj događaja u vezi cene kod launcha-a PS3 ima u vidu i da iako on to nije eksplicitno potvrdio, verovatno možemo da očekujemo malo drugačiji pristup kad PS4 bude u pitanju (ili mi bar želimo tako to da protumačimo).

Evo šta je on tačno rekao u svom intervjuu EDGE magazinu:

I guess the first thing to say is that we listen and learn and take the judgement from every console launch we ever have and we have to be informed by what the strengths of our PlayStation 3 system have been, but also the challenges of that.



Platinum games

Prvi čovek Platinum Games-a Tatsuya Minami ocenio je svoj tim sa "A" dok je za učinak igra na tržištu rekao kako nije siguran da li bi ga ocenio sa "C" ili "D".

U svom intervjuu koji je imao za Polygon Minami je rekao da je vrlo zadovoljan sa kvalitetom igara na kojima su do sada radili (MadWorld, Infinite Space, Bayonetta, Vanquish, Anarchy Reigns i Metal Gear Rising: Revengeance) i kako timovi u okviru Platinum Games-a funkcionišu onako kako bi on to i želeo.

Međutim kada je u pitanju prodaja, Minami ju je opisao na sledeći način:

"Whether we've sold as well as we would have liked, or whether the company has the amount of money that everybody would love to have in the company, I think I'd probably rate it as a C or even a D."

Od svih do sada objavljenih naslova, Bayonetta je zabeležila najveću prodaju sa nešto preko milion prodatih kopija, što takođe nije ispunilo Minamijeva očekivanja. Metal Gear Rising će verovatno dostići veće brojke od ovoga imajući u vidu to da je objavljen pre samo dva meseca.

Kao razlog za slabiju prodaju Minami ističe probleme sa marketingom ali i to kako su njihove igre rezonovale sa globalnim tržištem van Japana.

Što se tiče strategije za budućnost on navodi kako planiraju da nastave saradnji i sa first-party i sa third-party izdavačima. Platinum Games trenutno od potvrđenih naslova radi na The Wonderful 101 i Bayonetta 2. Obe igre će objaviti Nintendo. Minami je takođe izjavio da je Platinum Games zainteresovan za Playstation 4 kao potencijalnu platformu za njihove igre.



A Link to the Past

Jedna od vesti koju bi ipak posebno izdvojili sa Nintendo Direct-a je najava Zelda: A Link to the Past 2 za 3DS.

Igra je smeštena u isti svet kao i legendarni A Link to the Past ali će biti nova priča sa novim dungeon-ima. Fokus će biti i na unikatne mogućnosti koje pruža stereoskopski 3D. Link će imati i mogućnost da se pretvori u 2D sliku i na taj način na drugačiji način ostvaruje interakciju sa okruženjem.



Capcom, Crapcom

Capcom je upozorio svoje investitore da će očekivani profit za upravo završenu fiskalnu godinu biti upola manji nego što je prvobitno planirano.

U vezi ovoga saopšteno je i da se planira rekonstrukcija u okviru cele kompanije za koji će biti izdvojeno 46 miliona dolara. Capcom planira da značajno smanji rad sa zapadnim studijima i da development u velikoj meri vrati u Japan. Kako je objavljeno, nekoliko velikih projekata sa zapadnim studijima je otkazao kao posledica nove biznis strategije.



The Evil Within

Bethesda je obelodanila sledeći projekat od Shinjija Mikamija, legendarnog kreatora Resident Evil serijala.

Kod ime Project Zwai od sada možete da zaboravite. Igra se zove The Evil Within. Najavljena je kao povratak Mikamija horor žanru i izlazi 2014-e za PS3, X360, PC ali i next gen konzole Playstation 4 i sledeći Xbox.



46 miliona LIVE korisnika

Microsoft je saopštio da Xbox Live ima preko 46 miliona korisnika što predstavlja povećanje za 18 procenata u odnosu na prošlu godinu.

Microsoftov Entertainment and Devices Division koji obuhvata Xbox 360 sa igrama, Xbox Live, Mediaroom, Skype i Windows Phone je objavio revenue od \$2.53 milijarde za treći kvartal, čak 56% više u odnosu na isti period prošle fiskalne godine. Ovaj podatak se odnosi na sve gore pomenute proizvode i servise tako da ga treba uzeti sa malom dozom rezerve kao indikator uspeha Xbox divizije. Bilo kako bilo, ovo su svakako vrlo pozitivne brojke za Microsoft, naročito imajući u vidu to da je Xbox 360 proizvod koji je na tržištu još od 2005-e godine.

The Xbox Live logo, featuring the word "XBOX" in green and "LIVE" in orange, with a small registered trademark symbol.

Heavy Rain profitabilan

Prvi čovek francuskog Quantic Dream studija Guillaume de Fondaumiere izjavio je za Eurogamer da je cena razvoja Heavy Rain-a bila 16,7 miliona evra. Kada se na ovo doda i novac koji je Sony uložio na marketing i distribuciju, on procenjuje da je ceo projekat Sony koštao oko 40 miliona evra (u slučaju da ovo niste znali, da, danas je praksa da se više novca troši na marketing nego na razvoj jedne AAA igre).

Imajući u vidu uspeh igre na tržištu, Guillaume de Fondaumiere procenjuje da je do sada Sony na ovom projektu zaradio više od 100 miliona evra.

Eto jasnog pokazatelja da i AAA naslovi koji ne prate sve šablone današnjeg game developmenta mogu da budu profitabilni.



Isaac sabio

The Binding of Isaac je do sada prodat u preko 2 miliona primeraka, otkrio je Team Meat co-founder Edmund McMillen. Igra je izašla u septembru 2011-e i ovakva prodaja predstavlja zaista sjajan uspeh.

McMillen je takođe iskoristio priliku da saopšti i par informacija u vezi The Binding of Isaac: Rebirth. U pitanju je rimejk orginalne igre koji nije rađen u flash baziranom endžinu i koji će sadržati Wrath of the Lamb DLC. McMillen je potvrdio da će u igri Mystery Man biti unlockable lik i da će imati randomly generisane items i statistike.



Ponovo Leri

Rimejk legendarnog Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards iz 1987-e izlazi u junu ove godine pod nazivom Leisure Suit Larry Reloaded.

Igra će sadržati ručno crtanu 2D grafiku visoke rezolucije kao i nove zagonetke i lokacije u odnosu na original. Kreator serijala Al Lowe pomaže u razvoju, baš kao i Josh Mandel koji je radio na priči. Muziku radi Austin Wintory koji za svoj rad na Journey-u ima i gremi nominaciju. Igra izlazi za PC, Linux i Mac.



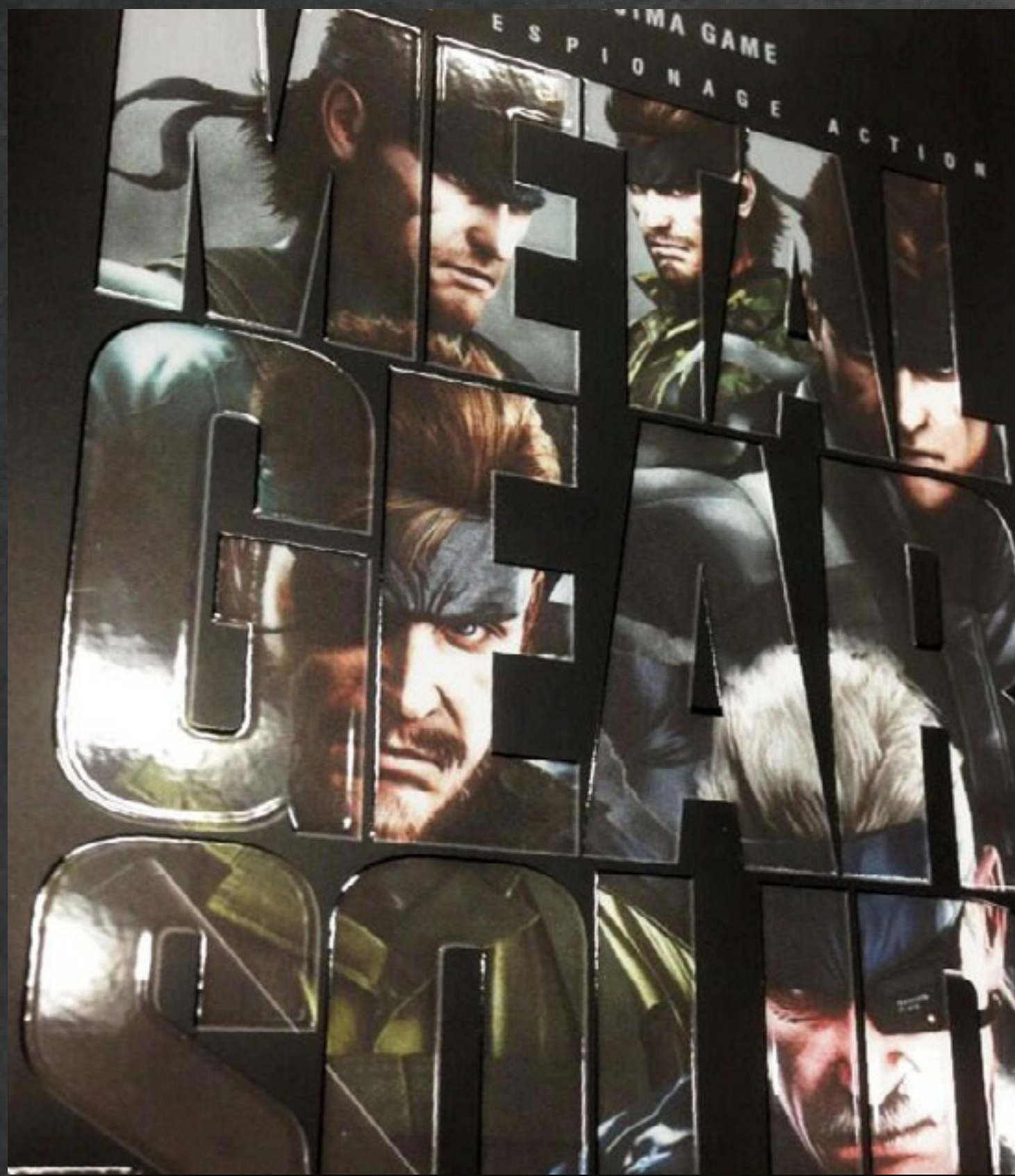
CoJ: Gunslinger

Nismo se mentalno oporavili od prošlog Call of Juarez, a već stiže naredni. Doduše izgleda je Ubisoft naučio lekciju pa je CoJ: Gunslinger vraćen na divlji zapad. Igra izlazi 22-og maja za PC i obe bitne konzole. Ono što je lepo je da cena igre sasvim korektna i iznosi samo 15\$/€. Tako da ako bude u rangu druge igre, biće sasvim lep provod, a ako bude kao The Cartel, nema veze, nisu bačeni milioni. Ako preorderujete, dobijate i drugu igru na poklon.



MGS zaostavština

Konami je i zvanično potvrdio Metal Gear Solid Legacy Collection. Kolekcija je najavljena za jul ove godine i sadrži: Metal Gear Solid (plus Metal Gear Solid: VR Missions), Metal Gear Solid 2 (HD edition), Metal Gear Solid 3 (HD edition plus originalni METAL GEAR and METAL GEAR 2 koji se nalaze u okviru ove igre), Metal Gear Solid: Peace Walker (HD edition) i Metal Gear Solid 4: Trophy Edition. Dakle sve MGS naslove. Konami ističe 25 godina Metal Gear serijala kao lep jubilej i povod za kolekciju ovog tipa.



THQ zaključak

THQ je konačno u potpunosti rasprodat. Poslednja aukcija se odnosila na Darksiders, Red Faction koje je za 4.9 miliona otkupio Švedski Nordic Games. Osim ova dva IP-a, deal obuhvata i puno drugih manjih franšiza kao što su MX vs. ATV, Supreme Commander, Frontlines, Stuntman, Juiced, Full Spectrum Warrior, Destroy All Humans i druge.

Evo šta je povodom ovoga imao da kaže CEO Nordic Games-a:

First and foremost we are very happy about this deal which also turns over a new leaf for the entire Nordic Games Group. In the long term, we either want to cooperate with the original creators or best possible developers in order to work on sequels or additional content for these titles. A very important point for us is not to dash into several self-financed multi-million dollar projects right away, but rather to continue our in-depth analysis of all titles and carefully selecting different financing models for developing new instalments of acquired IPs. Ovim je saga oko prodaje THQ-a o kojoj smo već puno pisali, konačno završena.



Nextbox

Microsoft je konačno zvanično potvrdio planove za otkrivanje Xbox-a sledeće generacije. 21. maja u 7 sati uveče po našem vremenu u svojim prostorijama u Redmond-u Microsoft će održati press event na kome će izvršiti prezentaciju novog Xbox-a. Kažemo izvršiti prezentaciju a ne pokazati novi Xbox, poučeni iskustvom sa Sonijevog predstavljanja PS4. Događaj će biti live strimovan na www.xbox.com tako da znate gde da budete 21 maja u to vreme. Mi ćemo vas naravno o svemu izveštavati.

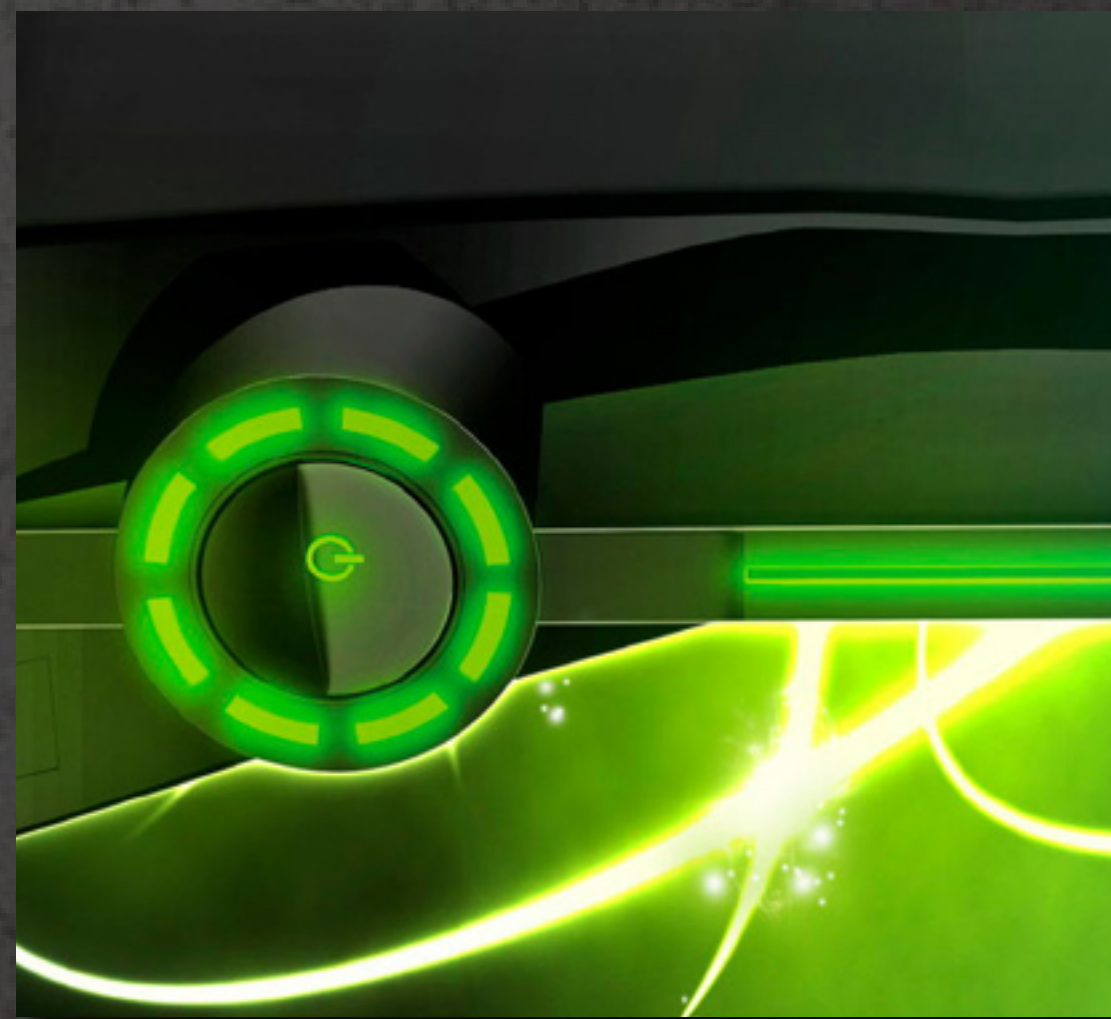
19 dana posle ovoga Microsoft će pokazati full software lineup na svojoj E3 konferenciji.

Evo šta je Major Nelson napisao na zvaničnom blogu:

On Tuesday May 21'st, we'll mark the beginning of a new generation of games, TV and entertainment. On that day, we'll be holding a special press event on the Xbox campus and we invite you to join us via the live global stream that will be available on Xbox LIVE and Xbox.com. If you are in the US or Canada, you can also watch the broadcast on Spike TV.

On that day, we'll share our vision for Xbox, and give you a real taste of the future. Then, 19-days later at the Electronic Entertainment Expo (E3) in Los Angeles, we'll continue the conversation and showcase our full lineup of blockbuster games.

We are thrilled to pull back the curtain and reveal what we've been working on.



Nema Maria na E3

Zvuči neverovatno ali Satoru Iwata je saopštio da Nintendo ove godine po prvi put neće održati tradicionalnu veliku konferenciju na E3-u kao već ko zna koliko godina u nazad. Iwata je rekao kako će ovo godine Nintendo održati više manjih događaja u periodu E3-a koji će biti usmereni ka određenijim ciljnim grupama, za razliku od tradicionalnog jednog velikog događaja. Jedan manji događaj zatvorenog tipa biće održan za američke distributere a drugi hands-on experience događaj biće održan za zapadne medije. U toku E3-a Nintendo će održati i specijalni Nintendo Direct posvećen japanskom tržištu.

Nama se čini da ovaj pristup i može da proizvede neki rezultat i da Nintendo Direct već duže vreme u nazad prerasta u nešto što je više malih Nintendo E3 prezentacija u toku cele godine ali bez obzira na to, jedna od legendi se ipak ovim gasi i malo nam je krivo zbog toga. Bilo kako bilo, verujemo da ćemo ipak imati dosta toga drugog da vidimo ovog E3-a od Sony-a, Microsofta i ostalih.

Celo Iwatino saopštenje:

“In the past we invited reporters, investors and analysts, industry partners, such as software publishers, and distributors who attended E3 to our large-scale presentations. We also used them as a communication tool in which we broadcast our presentations on the Internet to reach out to video game fans around the globe. I believe that many are expecting us to host a similar event this year.

“On the other hand, since we set out on new endeavors such as Nintendo Direct two years ago in October, we have been paying special attention to the fact that different people demand different types of information from us. For example, as video game fans are looking for information about games, it seems that they are less interested in sales figures that investors and analysts on the other hand attach much greater importance to, and distribution partners are looking for information on how we are going to market our products in the immediate future.

“At previous financial briefing sessions we announced information about our products, showed videos and even uploaded the recording of these events onto our website, but given that we now have an established method such as Nintendo Direct, we feel that we will be able to deliver our messages more appropriately and effectively by doing so individually based on the various needs of different groups of people.

“At E3 this year, we are not planning to launch new hardware, and our main activity at E3 will be to announce and have people experience our software. Many people are certainly very interested in learning more about the Wii U titles that we are going to announce.

“We will use E3 as an ideal opportunity to talk in detail mainly about the Wii U titles that we are going to launch this year, and we also plan to make it possible for visitors to try the games immediately. As a brand new challenge, we are working to establish a new presentation style for E3.

“First, we decided not to host a large-scale presentation targeted at everyone in the international audience where we announce new information as we did in the past.

“Instead, at the E3 show this year, we are planning to host a few smaller events that are specifically focused on our software lineup for the U.S. market. There will be one closed event for American distributors, and we will hold another closed hands-on experience event, for mainly the Western gaming media. Also, I did not speak at last year’s presentation, and I am not planning to speak at these events at the E3 show this year either.

“Apart from these exclusive events for visitors, we are continuing to investigate ways to deliver information about our games directly to our home audience around the time of E3. We will share more information about them once they have officially been decided.

“During the E3 period, we will utilize our direct communication tools, such as Nintendo Direct, to deliver information to our Japanese audience, including those who are at this financial briefing, mainly focusing on the software that we are going to launch in Japan, and we will take the same approach outside Japan for the overseas fans as well.”



AC IV aplikacija

Ubisoft je objavio Assassin's Creed 4: Black Flag trejler u kome pokazuje funkcije nove The Watch aplikacije. U pitanju je aplikacija koju dobijate ako pre-order bonus za AC4 i koja vam omogućuje pristup raznim stvarčicama u vezi igre kao što su vesti, kvizovi, fan art i ostalo. Evo linka ka zvaničnom sajtu. Assassin's Creed 4: Black Flag u Evropi izlazi prvog novembra za PC, PS3, Xbox 360 i Wii U. Verzija za PS4 je takođe u razvoju.



CS: GO osvežen

Valve je objavio kolekciju od 7 najbolje rejtovanih community mapa u jedan map pack pod nazivom Operation Payback.

Cena za pass je trenutno \$2.99 (standardna cena će biti \$5.99) i sa njim ćete moći da povedete prijatelje na neku od sedam Operation Payback mapa a to su: Museum, Downtown, CS1.1 classic Thunder, Motel, Favela, dockside area Seaside i the labyrinthine Library. Mape su hostovane na official low ping serverima.

Deo novca od prodaje mapa ide i njihovim kreatorima tako da ako mislite da mozete da napravite sjajnu Counter Strike mapu koja će se svideti svima, eto vam prilike da sledeći put na njoj i zaradite. Detaljnije na: <http://blog.counter-strike.net/operationpayback/>



Witcher 3 bez MP

Konrad Tomaszkiewicz iz poljskog CD Projekt RED-a saopštio je da sledeći nastavak njihove popularne The Witcher franšize - The Witcher 3: Wild Hunt neće sadržati multiplejer a takođe ponovio i stav svog tima prema DRM-u (Digital rights management) za koji je izjavio da je "the worst thing in the gaming industry".

U svom intervjuu za Forbes on je takođe izjavio da Witcher 3 neće sadržati Quick-Time Events usled negativnog feedback-a koji su dobili od igrača za implementaciju QTE-a u prošlim delovima. Za multiplejer je rekao da oseća da on jednostavno ne pripada u filalnom delu sage o Geralt-u. The Witcher 3: Wild Hunt izlazi sledeće godine za PC, PS4 i sledeći Xbox.

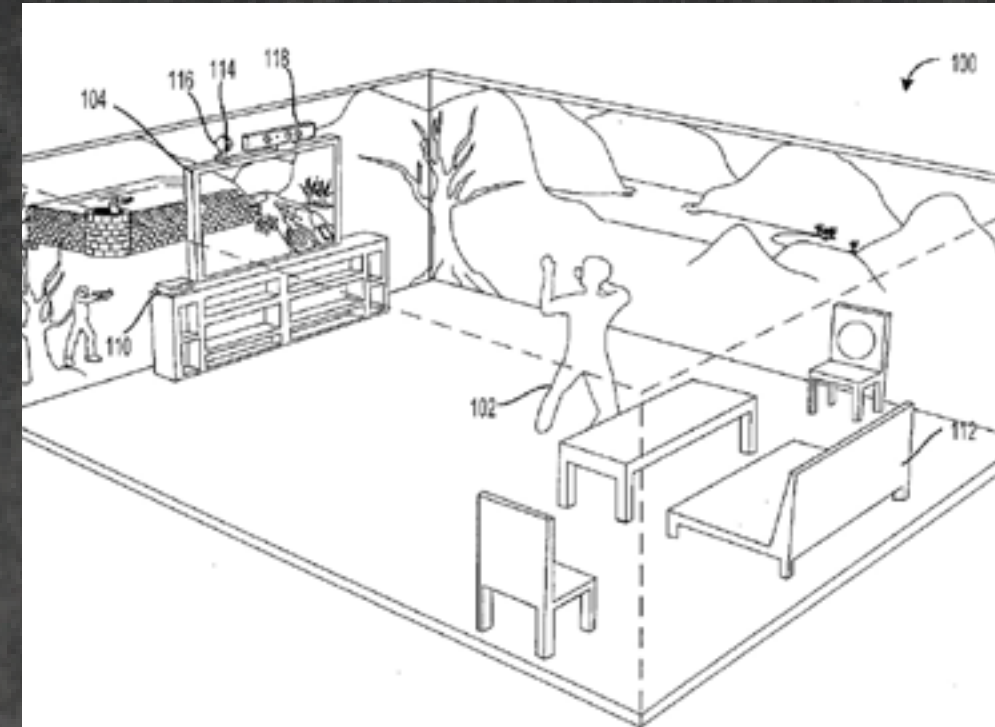


Illumiroom na nextboxu?

Pojavile si se glasine da bi projekat IllumiRoom mogao da bude uključen u sledeći Xbox. IllumiRoom je ukoliko niste znali majkrosoftova tehnologija koja kombuinuje kinekt i projektor i proširuje sadržaj igre van televizora agmentujući prostor u sobi oko njega. Nakon što kinekt skenira vašu prostoriju, uz pomoć projektora je mogće prikazati razne elemente iz igre na prostor pored televizora kao što su na primer prošireni field of view, eksplozije i druge specijalne efekte ili na primer sneg koji bi bio u skladu sa sadržajem sneznog nivoa iz igre.

Ako vam sve ovo zvuči pomalo nejasno pogled na petominutni video ispod će vam u mnogome razjasniti koncept.

Microsoft još uvek nije ništa potvrdio u vezi sledećeg Xbox-a, pa samim tim ni potencijalne integracije sa IllumiRoom-om. Verujemo da ćemo sve o tome saznati za 22 dana kada je zakazana prezentacija sledeće generacije Xbox-a a što se tiče same IllumiRoom tehnologije, trebali bi uskoro da saznamo nešto više na CHI 2013 konferenciji u Parizu.



DOTA 2: TI

Treći po redu šampionat DOTA 2: The International je najavljen za 7. avgust. Trajaće sedam dana i biće održan u Sijetlu.

Prvi tim koji je pozvan je kineski Invictus Gaming kao prošlogodišnji pobednici. Imena sledećih 12 pozvanih timova biće objavljena u narednim danima. Osim ovih 13 još dodatna dva tima će biti učesnici kao pobednici East i West kvalifikacija a još jedan poslednji učesnik će biti odlučan u meču između drugoplasiranih iz obe grupe.

Na zvanočnom sajtu <http://www.dota2.com/international/announcement> možete pratiti sve informacije u vezi turnira.

Da podsetimo, prošle godine je Invictus Gaming za prvo mesto osvojio nagradu od milion dolara. Nije loše biti Dota profesionalac.



DoA5 još nešto

Nešto vezano za Dead or Alive 5 možemo uskoro očekivati ali šta tačno još uvek nismo sigurni.

Da li će u pitanju biti DLC ili možda potpuno nova verzija DOA5 kako to na primer Capcom radi sa svojim tučama ostaje nam da vidimo. Za sada jedino znamo da će Momiji iz Ninja Gaiden serjala biti jedan od novih likova.



DUST 514

Dust 514 će izaći 14. maja potvrdio je developer CCP Games. Ovaj free-to-play shooter za Playstation 3 je inače povezan sa PC space simulation MMORPG-jem EVE Online i igrači iz ove dve igre će moći međusobno da komuniciraju i zajedno učestvuju u velikom EVE univerzumu.

Dust 514 će sadržati mape za do 32 igrača. Naravno očekujte sve s tandarde opcije u vezi oružja, skilova, levelovanja, pravljenja lika i svega na šta ste već navikli u online shooter-ima.

Igra je free tako da ako ste i malo zainteresovani, zaista je jako malo prepreka pred vama da igru makar probate.



Čuvarkuće

Stižu nam nove vesti iz Ubisofta u vezi njihove open world sci-fi avanture Watch Dogs.

Prvo igra konačno ima potvrđen datum izlaska i 22 novembra je očekujte za PC, Playstation 3, Xbox 360 i Wii U. Dakle udarni termin pred prazničnu sezonu, kada će joj konkurencija biti svi heavy hitter-i game industrije.

Watch Dogs je inicijalno kada je pokazan trejler na E3-u od strane svih bio okarakterisan kao next-gen naslov. To naravno i jeste slučaj tako da udarne verzije ove igre očekujte kao launch naslov za PS4 (što je već potvrđeno) i gotovo izvesno i za sledeći Xbox. Da li će i PC verzija biti next-gen ostaje nam da vidimo.

Osim ovoga iz Ubisofta su saopštili da će PS3 i PS4 verzije igre imati oko 60 minuta dodatnog gameplay sadržaja koji će biti objavljen na PSN-u posle launch-a igre.



Portal i linux

Valve polako ali sigurno nastavlja sa svojom inicijativom pretvaranja Linux-a u PC gejming platformu. Steam for Linux je zvanično izašao iz beta faze u februaru a sada je na njemu konačno dostupan i jedan od Valve-ovih najvećih hitova – Portal.

Portal od sada možete pronaći na Linux verziji Steam-a i to za 6.99€. Ako spadate u kategoriju gejmera koji su od 2007 pa do danas propustili da odigraju Portal a pri tom koristite i Linux, onda je ovo vaš srećan dan.



Prodaja igara u Srbiji

Znam, nema pravih informacija, niti bi iko želeo da ih podeli sa bilo kim od blama. Znam, nemamo ni podatke o digitalnoj distribuciji (makar ne precizne) o prodaji putem Steama, Origina daleko bilo i tome slično, ali mislim da sa priličnom sigurnošću možemo reći da se pored Top 5 nekih najpoznatijih naslova sve drugo prodaje na kašičicu i čeka da pređe u „budžetske korpe“ ili da ode na rasprodaje.

OK, imamo tu neke „safe“ video igre, kao što su FIFA i PES, one se uvek prodaju čak i na konzolama. OK, tu su još i World of Warcraft odnosno zapravo WoW kartice za vreme tj. pretplatu. Tu je i Battlefield, Call of Duty, Medal of Honor, pomalo iz tog brenda. I tu se otprilike ta lista završava, osim kada ne stigne neki dugo očekivani hit, a u međuvremenu se ne ispostavi da je bezvezan.

I, šta dalje? Hajde kao, PC igre, em su jeftinije, em više ljudi ima PC, pa se nešto možda i proda. Iznova, nije to ne znam kako veliki broj, ode tu nešto Simsa i dodataka, poneka slučajno prodata igra ili tie-in sa nekim crtanim filmom.

Ali šta je sa konzolnim igrama, recimo PS3 ili Xbox 360? Pri čemu PlayStation 3 ima svoju politiku cena pa su te igre još i skuplje nego što su za Xbox 360 a posebno u odnosu na PC igre. I onda tih isforsirano naručenih 5 primeraka neke igre za PlayStation 3, koju domaći distributer ili prodavac nikad ne bi ni poručio, recimo Dishonored, što je svetski hit, dođe kod nas i čami u magacinu ili u izlogu neke radnje dok ne dođe vreme da se cena spusti ili keva nekog klinca za rođendan onom drugom klinцу, ortaku od ovog prvog, ne znajući šta će da kupi, traži neku igru za PS3 a

prodavac odluči da joj „uvali“ ovu. I tu je doduše možda malo pogrešno reći „uvali“ igru koja jeste kvalitetna, ali pošto je i on svestan da je to poslednja prilika da je se ratosilja, onda pribegava toj taktici i otuda odabrani glagol.

Ne znam ni sam što se iko bavi gaming retail poslom kod nas. Siguran sam da ti ljudi, kada bi imali priliku da ponovo biraju, nikada to ne bi odabrali. OK, evidentno je da tu ima nekog profita i zarade, sve je to ok, ali sam prilično siguran da to nisu neke „nebeske“ vrednosti, a imajući u vidu naše tržište i situaciju, ne vidim da će biti nešto bolje. Još pride ide digitalna distribucija i to će se širiti kod nas još više i više dolaskom PayPala, Amazona, širenjem kreditnih kartica. Već sada dovoljan broj ljudi kupuje putem Steama a taj trend će se sigurno povećavati. Pa čak i tada, kada digitalna distribucija bude pojačana, igre za konzole se kod nas neće toliko prodavati.

E ono što je ključno pitanje – zbog čega je to tako? Ok, novac, hajde da to pomenemo kao možda jedan od glavnih razloga, ali nije samo to. Kultura gaminga je jako čudna stvar kod nas. U tome treba tražiti razloge i nepostojanja gaming časopisa i jako skromnih tiraža onih magazina koji postoje. Tu ne možemo pričati o nedostatku novca. Emisije na televiziji? Nema nijedne o igrama. Oglašavanje video igara na javnim mestima u magazinima koji nisu posvećeni igrama, da li ste to ikada videli? Sve je to deo jedne krupnije priče o kojoj bi možda trebalo napraviti neki ozbiljan tekst a ne kratak editorijal u kojem zapravo nisam ni rekao sve što sam želeo.



Vršimo servisiranje i Flashovanje **RGH / JTAG Xbox360 i PS3**

Sređujemo **RR0D na Xbox 360**

Čipujemo i softmodujemo **Nintendo Wii**

Čipujemo **Nintendo GameCube**

Flashujemo **Sony PSP**



KONZOLA.RS | XBOX 360 | Wii | DS | PSP | PS2 | PS3

Tel: 066 / 91 41 831 | info@konzola.rs

Wii U hak?

Grupa hakera odgovorna i za hakovanje Wii-a oglasila se sa saopštenjem da su uspešno razbili zaštitu Wii U sistema. Iako još nisu pokazali dokaze ovoga, ova grupa je objavila: "Yes, its real, We have now completely reversed the WiiU drive authentication, disk encryption, file system, and everything else needed for this next generation K3y. Stay tuned for updates!"

Ostaje da se vidi da li će ovo omogućiti pirateriju na Wii U, scenarijo koji će Nintendo po svaku cenu nastojati da izbegne. Kapacitet Wii U diska od 25GB po jednom lejeru je svakako potencijalni prepreka, međutim ova grupa navodno radi na emulaciji optičkog drajva i omogućavanju pokretnja igara sa USB uređaja.

Većina ovih stvari se obično neutralizuje novim firmware update-om ali kako se čini još jedna igra mačke i miša između proizvođača konzola i hakera je pred nama. Praksa koja se ustalila kod trenutne generacije konzola je i da se proizvođači u svojoj borbi protiv piraterije okreću i vrednim online sadržajima koje nude i koji ostanu nedostupni hakovanim sistemima. Povodom svega ovoga Nintendo se i zvanično oglasio saopštenjem:

"Nintendo is aware that a hacking group claims to have compromised Wii U security. However, we have no reports of illegal Wii U games nor unauthorized applications playable on the system while in Wii U mode.

"Nintendo continuously monitors all threats to its products' security and will use technology and will take the necessary legal steps to prevent the facilitation of piracy."



Besplatno objavljivanje igara za PS mobile

Sony je izgleda uvideo da njihova PlayStation Mobile platforma jednostavno ne funkcioniše dovoljno dobro a neki bi čak rekli i kvari Playstation brend.

U cilju napretka platforme i povećanja količine sadržaja, Sony je ukinuo publisher license fee koji je iznosio 80€. Developeri će moći besplatno sami da objavljuju igre za Playstation Mobile sertifikovane uređaje i PS Vitu. Ukoliko se kojim slučajem bavite razvojem igara, detaljnije o svemu se možete informisati tako što će te se registrovati preko ovog linka:

<https://psm.playstation.net/portal/en/index.html#register>



Wii U (pro)pada

Veliki ritejleri u Engleskoj nastavljaju sa spuštanjem cene za Wii U koji očigledno nije u stanju da privuče kupce na drugi način (a pitanje koliko uspeva i na ovaj).

Iako Nintendo još uvek zvanično nije imao ni jedan price cut za Wii U, najpre Asda a sada i Amazon UK su snizili cenu osnovnog modela sa £249 na £149.

Nintendo ima velikih problema sa marketingom i prodajom nove konzole. Skorije je vlasnicima Wii konzole preko WiiConnect24-a Nintendo poslao poruku da je Wii U nova konzola a ne samo dodatak za Wii. Nintendo ove godine neće imati E3 konferenciju ali se očekuje da će u tom periodu biti najavljeni neki od njihovih velikih naslova ne bi li u drugoj polovini godine pokušali da poprave katastrofalan start 2013-e za Wii U.



Kad se dva zla spoje, nastane Star Wars

Nakon što je Dizni ugasio legendarni Lucas Arts, Star Wars igre su pronašle novi dom. U pitanju je EA.

Dva giganta industrije zabave su postigla dogovor i u narednim godinama EA će imati ekskluzivno pravo na razvoj i publishing "core" Star Wars igara. Dizni je zadržao mogućnost da nevezano za EA objavljuje mobilne, tablet i social verzije Star Wars igara.

Frank Gibeau iz EA je već objavio da će Dead Space developer Visceral, Battlefield developer DICE kao i Bioware (koji je već angažovan na The Old Republic Star Wars MMO-u) raditi na novim Star Wars igrama. On je izjavio kako je san svakog game developera da jednoga dana radi na Star Wars igri i kako će budući projekti biti bazirani na filmovima ali i na novim unikatnim pričama u Star Wars univerzumu.

Naravno i iz Diznija imaju samo reči hvale za EA i uveravaju nas kako će ovaj dogovor između dve kompanije osigurati kvalitet kod narednih Star Wars igara.

Shadow of the Eternals

Tim ljudi iza GameCube horor klasika Eternal Darkness radi na novoj igri koja je "spiritualni nastavak" i koja će se zvati Shadow of the Eternals.

Iako se novi studio zove Precursor Games, njega sačinjavaju ljudi koji su radili na Eternal Darkness-u, između ostalih i producent Dennis Dyack. Igra bi trebalo da izađe za PC i Wii U a uskoro će otpočeti i crowd funding kampanja o čemu ćemo vas detaljnije obavestiti kad se budu pojavili prvi detalji.



PvsZ 2 stiže!

PopCap je potvrdio da će nastavak za izuzetno popularni Plants vs Zombies izaći u julu ove godine. Puno ime za igru će biti Plants vs. Zombies 2: It's About Time.

Za sada ne znamo ništa na koji način će igra (ako uopšte i bude) biti različita od originala niti na kojim je platformama možemo očekivati mada verujemo da će završiti na većini.



Wolfenstein: The New Order

Bethesda je najavila Wolfenstein: The New Order.

Na razvoju igre radi MachineGames, studio koji je sačinjen od ljudi ljudi iz bivšeg Starbreeze-a koji su radili na Chronicles of Riddick. Igra je najavljena ta PC, PS3 i Xbox 360 ali za za next-gen konzole. Radnja će se odvijati u fiktivnom settingu 60-ih godina u kome su nacisti pobedili u Drugom svetskom ratu.



FIFA rastura

EA je saopštio da je od kada je izašla u septembru 2012 pa do kraja fiskalne godine (31. mart) FIFA 13 prodana u neverovatnih 14.5 miliona primeraka.

Ove je povećanje od 30 procenata u odnosu na Fifu 12 u istom periodu prošle godine.

Odnos koji imaju EA i FIFA očigledno odlično funkcioniše za obe strane. Sad stiže i vest da je ova saradnja koja traje još od davne 1993 produžena do 2022. Evo šta je povodom ovoga imao da izjavi Jerome Valcke, generalni sekretar Fife:

Our relationship with EA Sports is of high importance to FIFA. The FIFA video games are a key experiential component in our work to communicate the FIFA brand and its values all over the world. This is highlighted by the 2.5 million football fans that have competed in this year's FIFA Interactive World Cup, which is just one example of the power of our partnership with EA.



Autor: Aleksandar Ilić

Defiance – TV Serija

Druga polovina Defiance projekta

Medij:
TV

Web:
www.defiance.com/en/series

Producent:
Rokne S. O'Banon

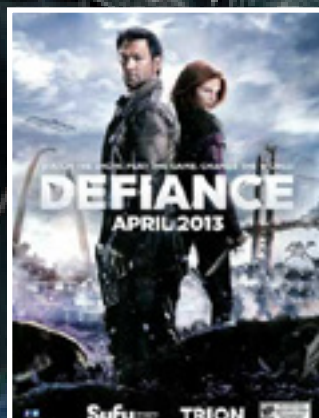
Glumci:
Grent Bouler, Džuli Benc, Stefani Leonidas

Trajanje:
Pilot 84Min, posle standardnih 43 minuta.

Preporuka:

**Ako baš morate,
a realno ne morate**

MetaScore: 55



Kao što ćete imati prilike kasnije u recenzijama da pročitate, Defiance je dvodelni projekat TRION Worlds-a i SyFy kanala. Jedno je MMO pucačina sa mlakim RPG elementima drugo je kompanjonska serija smeštena u isti univerzum ali drugi grad u odnosu na igru. I naravno dešavanja u oba medija će uticati međusobno na događaje u seriji i igri.

Defiance se bavi preživaljvanjem ljudi ali i drugih vanzemaljskih rasa u tom postapokaliptičnom okruženju.

Ideja kao ideja je zanimljiva ali sa sobom donosi mnogo potencijalnih problema koje kako nam deluje i serija i igra uspela da uhvati bar pola. O igri kasnije, sada ćemo o seriji. Pilot epizoda nam kratko objašnjava da su

vanzemaljci pokušali da porobe Zemlju i u tome su bili delimično uspešni, a za sobom su ostavili istinski postapokaliptični pejzaž. Defiance se bavi preživaljvanjem ljudi ali i drugih vanzemaljskih rasa u tom postapokaliptičnom okruženju. Priča prati Jošuu Nolana i Irisu. Nolan je čovek dok je Irisa njegova usvojena ćerka Iratijentskog (vanzemaljskog) porekla. I oni tako skakuću po zabitima, skupljajući vredne džidžabidže po vanzemaljskom smeću. Tu naleću na gradić Defiance i tu kreću neprilike kao i nove šanse za bolji život. Glavni glumac je Grent Bouler kojeg znate sigurno iz nekoliko serija, stariji čitaoci će se sigurno setiti odlične serije Blue Healers o pandurima u malom gradiću, a skorije ste mogli da ga vidite i u Ružnoj Beti i prvom delu Atlas Shrugged-a. Čovek solidno glumi ali su ovde rešili da mu napucaju južnjački naglasak, a on je iz Australije. Pa možete misliti na šta to liči :D

... scenario je predvidiv od epizode do epizode...

Sa strane glume, serija je puna standardnih TV lica kao što su Džuli Benc, Džejmi Marej i drugi. I to je sve ok. Glavni čovek iza serije je Rokne S. O'Banon, a ko je gledao fenomenalni Farskejp zna da je on bio i kreator te serije. Nažalost, ta Farskejp magija se nije baš prenela ovde. Ne znamo da li je to prosto do samog SyFy kanala, koji je pretreš, ili nečeg drugog ali SyFy ima sigurno svoj deo krivice da snosi. Defiance je serija prepuna već viđenih TV klišeja i šareni kasting i još šareniji vanzemaljci ne mogu tu nešto mnogo da preokrenu u pozitivnu stranu. Efekti su mestimično dobri, neretko jadni. Iskreno, da se glumci bar ne trude, bilo bi baš sranje. Ovako je ok ali scenario je predvidiv od epizode do epizode kao i klasično

kategorizovanje glavnih junaka. Što bi se reklo – ništa novo, isto sranje drugo pakovanje. Samo što nije baš sranje već je nekako štagod.

... lepo je što serija sadrži više priča koje se daju nazreti nekako u toj pilot epizodi.

Takođe, vizuelno serija ne izgleda nešto baš lepo, mašta sa ograničenom količinom sredstava (čitajte – para) može da dogura samo do određene granice.

Pošto je cela priča u začetku i dalje i ima tek par epizoda, ne možemo da donesemo još uvek neke zaključke. A tu mislimo na to koliko će serija imati uticaja na igru i obrnuto? Kada će se to desiti i na šta će ličiti? Možda postane dobra?! Ko će znati. To je problem sa TV serijom i igrom. Igru morate da platite, i ne želite da za 50€ bude dobra za 6 meseci već sada. Dok vas serija ne košta ništa i ima vremena da se razvije. Naravno, lepo je što serija sadrži više priča koje se daju nazreti nekako u toj pilot epizodi. Pa pored dvoje glavnih likova, tu je i romeo/julija drama dve bogate i kriminalne porodice u Defiance-u, kao i splotkaroši iz senke koji imaju velike planove. To sve ipak nije dovoljno lepo prezentovano pa i nije toliko upečatljivo. No videćemo kako ide i ka čemu ide.

Ako igrate igru, preporučljivo je da pratite i seriju.

Predviđamo da će igra u narednih 6 meseci postati F2P, a u najgorem slučaju da će zagasiti servere za godinu dana. Dok serija ima neke nade ali imajući u obziru da je ovo SyFy, kod kojeg ili valja od starta ili ne. Retko kad se menja i razvija serija ako doživi bar jednu ili više sezona.

Ako igrate igru, preporučljivo je da pratite i seriju. Ako pratite seriju, ne morate da igrate igru. Ako ne radite ni jedno ni drugo, a gleda vam se neki SF, imate mnogo boljeg izbora kao što je recimo Continuum ili čak tematski sličan Falling Skies. Madaaaa, ako čujete da se ova serija i dalje prikazuje posle nekih 5-6 meseci, onda bacite pogled jer čim nije ukinuta, znači da se malo poboljšala.



Autor: Aleksandar Ilić

AEON7

SF, browseri i video trake (ok, ne baš)

Poslednjih meseci se baš trudimo da nađemo domaće developere i igre u razvoju. Jedno od lepih iznenađenja na koje smo naišli je upravo AEON7. Naš forumaški drugar poznatiji ka LaG je upravo i deo tima koji pravi ovu SF brauzersku igru pa smo rešili da ga malo i propitamo šta, kako, kada, gde, sa čim, sa kim, zašto i opet kako. Veoma entuzijastičan poduhvat koji obavezno savetujemo da pratite na fejsbuku, a i kroz naš sajt radi novih nformacija. A inače kada kažemo "brauzerska" igra, AEON7 je tehnički to ali u praksi mnogo više. Čitajte dalje pa ćete i sami videti o čemu se radi.

PLAY!: Predstavi se našim čitaocima i svoj tim takođe :D

LaG: Ja sam Miloš, u svetu igara i muzike poznatiji kao Lag. Volem da igram igre, čitam knjige i ponekad pravim tehno mjuz. Tim Yellow Quince se sastoji od svestranih ljudi koji su ipak specijalizovani za određeni deo posla. Većinom gejmeri ili SF fanovi!

PLAY!: Koliko vas ima u timu i koliko dugo se bavite razvojem igara konkretno?

LaG: Firma je krenula sa radom predprošlog jula, ali se tim koji trenutno radi oformio tek prošlog januara tako da to računamo kao neki zvanični početak projekta. Trenutno brojimo 8 članova, mada smo u ekspanziji pa će nas uskoro biti više.

PLAY!: Otkud baš ideja za AEON7? Ko je inače i odgovoran

Linkovi:

www.yquince.com

www.aeon7.info

www.facebook.com/aeonsevenhub

AEON7

THE PASSING



za idejnu kreaciju tog univerzuma unutar igre?

„AEON9“ je bila prva opcija ali smo odustali jer ne zvuči dobro na engleskom...

LaG: Vladimir (inicijator cele priče) radio je prethodno kao programer za jednu od vodećih firmi za izradu Fejsbuk igara. U nekom trenutku odlučio je da bi radije pravio igre koje bi i on sam voleo da igra i tako se pojavila ideja za pravljenje SF brouser igre. Nas dvojica se poznajemo još od Starcrafta na FSGS-u (eh, behu to dani...) tako da je, znajući da smo u sličnom fazonu i da sa sličnim entuzijazmom volimo video igre, pozvao i mene da se pridružim projektu i pomognem pre svega oko gejmm dizajna. On je veliki fan EVE-Online-a, ja Homeworld-a, tako da smo se lako složili po pitanju nekih generalnih ideja.

Ono što je zanimljivo jeste kako je nastala priča koja se može trenutno pročitati na www.aeon7.info! Igra je isprva trebala da se zove Sempiterni što, iako je ime samo po sebi dobro - ipak nije dovoljno zvučno za jednu igru. Onda smo došli na ideju da bude AEON i neki broj jer blago sugerise da je budućnost u pitanju, ali i budi radoznalost i interesovanje kod dela publike koja voli da istražuje lore izmišljenih svetova. „AEON9“ je bila prva opcija ali smo odustali jer ne zvuči dobro na engleskom (jedna reč se završava, a druga počinje na n), pa smo se ipak odlučili za „AEON7“ pre svega zbog zvučnosti, a i sam oblik broja se lepo uklopio u dizajn. E sad, bitan deo onoga što mi želimo da postignemo ovom igrom jeste da se igrač oseća kao deo jednog dobro razrađenog i uverljivog sveta, a ne kao neki rendom kliktač rendom brouser igre. Drugim rečima – sedi, smisli i napiši šta se dogodilo u prvih šest Eona. :) Plašim se da pomislim šta bi bilo da smo zadržali devetku u imenu igre! U svakom slučaju trenutno pišem šesti Eon, kao i još propratnog lora, ali nećemo ništa postavljati dok ne krene beta..

PLAY!: Šta nam sve možeš reći da se tiče igre, a da ceniš da ljudi prosto moraju znati u vezi AEON7 i da pride ne napraviš neke potencijalne spoilere?

LaG: Ima mnogo mehanizama zbog kojih se radujemo što će biti u igri, ali ipak nismo još najsigurniji kako će se zapravo sve odvijati kada krene sama igra. Drugim rečima sve je još uvek pod znakom pitanja dok se sami ne uverimo u to da sve funkcioniše onako kako smo zamislili i dok ne dobijemo neki feedback od beta testera.

... imamo nekoliko mehanizama koji treba da učine da osnovni nivo menadžovanja bude uvek u igri, ali da ne bude previše naporan.

Recimo jedan od mehanizama na kojem baš trenutno radimo jeste dobijanje misija od različitih frakcija. Iako bi ~60% misija trebalo da bude potpuno neutralno, prihvatanje i ispunjavanje određenih misija može uticati na vašu reputaciju kod određenih frakcija što, naravno, treba da bude mač sa dve oštrice. Visoka reputacija kod neke frakcije može otvarati vrata nekim zanimljivim opcijama kao što su protekcija, ubrzano istraživanje i razvoj tehnologija itd, ali isto tako može izazvati hostile odnose sa nekim drugim frakcijama. Iako ne zvuči neverovatno revolucionarno, ovakvi mehanizmi su velika novina u svetu brouser igara i njihovo implementiranje je krajnje osetljivo, jer se naplata i odnos igrača prema igri drastično razlikuju od pravila koja kod klasičnih tripl-ej naslova.

Ono što je takođe unikatno kod nas jeste da restarta servera i pravljenja mora alternativnih servera neće biti. Jedan server, jedan univerzum - i to je to. Samim tim imamo nekoliko mehanizama koji treba da učine da osnovni nivo menadžovanja bude uvek u igri, ali da ne bude previše naporan. Recimo na svakoj planeti će igrač imati nekoliko manjih „gradova“ od kojih svaki ima ograničen broj slotova za izgradnju novih zgrada. Kombinacije različitih zgrada unutar jednog grada, ili cele planete omogućivaće bržu proizvodnju nekih stvari, ili će jednostavno biti uslov za izgradnju specijalnih brodova i komponenti. Sam proces rušenja i izgradnje novih zgrada biće relativno lak i brz (pogotovo zato što klasičnog „levelovanja“ zgrada neće biti) tako da će igrač biti podstaknut na često rearanžiranje svojih





gradova radi prilagođavanja situaciji. Recimo jedna od misija za Sataachi frakciju (koja se bavi naukom) biće izgradnja četiri Science Lab-a sa određenim edonima u okviru jedne planete. Po završetku izgradnje Sataachi preuzimaju kontrolu nad njima i igrač ne može jedan ceo dan da ih koristi za dalji razvoj nauke, ali ga po završetku misije čeka nagrada zbog koje će se ceo proces isplatiti.

Igru razvijamo, pa, duže nego što smo mislili.

PLAY!: Koncept art nam deluje jako lepo i totalno SF sa veoma upečatljivom atmosferom. Koliko se to oseti u samoj igri, bar u ovom stadijumu? I u kom je stadijumu igra uopšte trenutno i koliko je dugo već razvijate?

LaG: Nadam se da se atmosfera može osetiti u ovom videu: <https://vimeo.com/63077106>. Ja sam lično veliki fan SF-a koji ne potencira previše SF element. Volim kada se sami likovi ponašaju kao da su sva futuristička tehnologija koja ih okružuje i neobični običaji koje poštuju za njih najprirodnija stvar, i da je zapravo SF propratni element koji postavlja neka nova pravila u odnosu na ono na šta smo navikli i time produbljuje glavnu priču. Drugim rečima - koliko god voleo Isaka Asimova i njegove ideje, uvek bih radije čitao Brajana Herberta.

Igru razvijamo, pa, duže nego što smo mislili. Sve vreme, kako ispada, najavljujemo stvari u Valve Time-u i tiho se nadamo da nećemo prerasti u Duke Nukem Forever. Od kako smo nastali radili smo igre i za nekoliko stranih klijenata (više o tome ne bih mogao zbog NDA-a) što je doprinelo zastojsima u razvoju AEON-a, ali nam priuštilo i dragocenog iskustva na osnovu kojih smo doneli neke dobre odluke.

PLAY!: Pošto je igra browser based, koji je najveći izazov sa kojim ste se susreli, a da se tiče specifično igranja u internet pregledaču? Ili sve ide očekivano i po loju?

LaG: Hoćemo svašta. Dobro je vreme za hteti svašta zbog HTML5 mogućnosti, ali nekad se zaletimo. Recimo želimo da

napravimo betl sistem koji će biti kompleksniji i zanimljiviji od klasičnog "susretu se dve vojske i dobiješ betl riport" pristupa, ali je teško napraviti nešto što može biti zadovoljavajuće.

Dobar deo publike browser igara igra sa posla. Zašto? Pa Fejs je blokiran, 9gag isto – browser igrice nije.

Takođe, tu su i neke stvari koje mogu lako da se urade i da budu super, ali je pitanje da li ih treba uraditi. Kao što ste čuli u videu, imamo na raspolaganju dobrih voice actora, imamo muziku za igru, ali je pitanje da li je prisustvo zvuka uopšte poželjno? Dobar deo publike browser igara igra sa posla. Zašto? Pa Fejs je blokiran, 9gag isto – browser igrice nije. Za prijatno učestvovanje u igri potrebno je kliknuti nešto nekoliko puta na svakih sat vremena i dnevna doza zdrave distrakcije od posla je podmirena. Dakle, ako stavimo da po difoltu zvuk bude uključen, igraču koji se tek registrovao može se desiti da u kancelariji relativno glasno oda da ne radi ono za šta je plaćen, a to jedna neprijatnost izazvana od naše strane već na samom početku igranja igre. Ako stavimo da je po difoltu zvuk isključen, dobar deo igrača neće ni shvatiti da postoji zvuk, a i oni koji shvate da zvuka ima - mogu nemarnim uključivanjem i isključivanjem zvuka priuštiti sebi neprijatnost na poslu o kojoj sam malopre pričao. Tako se auditivni deo priče našeg proizvoda koji treba da asocira samo na rileks i zabavu pretvara u jednu brigu oko toga da li će ikonica za "mute" dobiti dovoljno pažnje.

PLAY!: Kada planirate da igra postane zvanična ili ćete možda imati neku otvorenu betu?

LaG: Biće pokrenuta otvorena beta i to - soonish™. Svi zainteresovani mogu se prijaviti na milos.martinov@yquince.com. Potrebno je ostaviti svoje ime i staviti "Beta application" u subject mejla.

Pozdrav za sve vaše čitaoce! :)

Autor: Bogdan Diklić

TRACKMANIA 2 STADIUM

Jurnjava se vratila!

O h...My...Glob! Nova a opet stara Trackmania koju svi najviše volimo je tu! Prepoznatljive formule, okruženja, "stadion" i dobro znane kontrole iz Nationsa garant su toga da će Stadium 2, odnosno Trackmania 2 Stadium, kako vam lepše, biti pravi hit.

Iskreni da budemo, pomalo smo se pogubili sa "Trackmania univerzumom" po pitanju šta je čiji nastavak, šta je kome dodatak, koja je igra došla pre a koja posle neke druge. Trackmania pa Trackmania Original, pa Sunrise, Sunrise eXtreme, Nations, Nations Forever, United, United Forever, Trackmania DS (za ovu jedino znamo sa sigurnošću za koji je sistem), Trackmania Turbo, Wii (i za ovu!), potom Trackmania 2. Pa i ova dvojka se kasnije deli na dodatke – Canyon, Valley i ovaj o kojem sada pišemo, Stadium.

Ukratko, Canyon i Valley predstavljaju "kompleksne" igre poput Sunrisea na primer, gde sa raznoraznim vozilima idete kroz raznorazna okruženja i takmičite se na raznoraznim takmičenjima. Stadium sa druge strane ima potpuno drugačiju filozofiju, izučenu kod Nations Forevera – jedan bolid (doduše, menjate mu boje) i jedno okruženje i – udri! Trackmania Nations (Forever) nastala je inače kao besplatna igra za potrebe Electronic Sports World Cup takmičenja gde je bila zvanična igra, usled čega je i različitost bolida bila u boji odnosno imitaciji zastave države iz koje takmičar dolazi. Cilj je bio ostvariti bolje vreme od protivnika, zauzeti prvo mesto i tako postaviti svoj rekord. Otvaranje servera je bilo nikad lakše, "uskakanje" u partiju takođe, a

dobra stara "lako za savladati, teško za biti jako dobar" dogma potpomogla je da u Nations Forever dođe rekordni broj igrača – desetak miliona. Studium će pokušati da dostigne tu slavu.

Trackmania 2 Stadium izlazi u avgustu

Razlog zbog kog možda neće uspeti, pored činjenice da će se igra verovatno plaćati je i potpuno retardirani Mediaplanet interfejs koji izgleda kao nešto sa Nintendo Wii konzole ali sa početka devedesetih. Sistem je bagovit, loše rezolucije, konfuzan, nepotrebno animiran i zbunjujuć, kao da su Nadeo programeri napravili istraživanje kakav interfejs i sistem treba da bude, dobili odgovore i onda uradili sve suprotno. Srećom po sve, pored ovog katastrofalnog poteza, ostatak igre teče prilično lepo.

Na početku odabirate zemlju odakle ste i pruža vam se prilika da krenete u otključavanje staza. Postoje staze za početnike, iskusnije, profesionalce i potom za trke na internetu, sve u skladu sa vašim znanjem. Kao solo igrač moraćete da idete redom kroz staze kako biste otključavali nove, a za igru putem interneta možete odabrati ili se priključiti bilo kojoj od staza. Tokom solo vožnje odabirate "duha" odnosno kompjuterski vođeni bolid sa jednim od tri vremena staze – bronzano, srebrno ili zlatno, kako biste videli kako se kotirate u odnosu na referentne rezultate. Kao i u Nations foreveru, vožnja ovih staza u najvećem broju slučajeva je dosadna, osim ukoliko ne naiđete na neku baš

Platforma:
PC

Razvojni tim:
Nadeo

Izdavač:
Ubisoft

Web:
www.maniaplanet.com/trackmania

Preporučena konfiguracija:

OS: Windows 7
CPU: Core 2 Quad 2GHz,
RAM: 4GB
HDD: 3GB
Grafika: Bilo koja novije generacije





zanimljivu. Što su staze teže, biće vam interesantnije, ali zaista ćete pravu zabavu doživeti tek kada isprobate neke od "pro" staza za turnire i takmičenja.

Otvorena beta aktivna je od kraja februara

Kontrole su, pomenimo za one koji možda ne znaju, jako jednostavne. Levo i desno je skretanje, napred je gas, nazad je kočnica. Nakon što ispadnete sa staze ili uradite nešto neprimereno, možete se vratiti na tu tačku ili resetovati kompletnu trku. Ponovni start trke ne resetuje brojač vremena, tako da imate ograničen broj minuta da sustignete najbolje vreme. Ovo doprinosi tome da svako vozi željeni broj krugova u skladu sa tim koliko je puta pogrešio ili bio dobar, ali ujedno svi igrači moraju da i dobro proračunaju koliko im ukupno vremena treba za završetak kruga i da li će uspeti da naprave pun krug do isteka vremena. Kao što smo već pomenuli, da biste savladali kontrole i krenuli da vozite solidno, biće vam potrebno jako malo vremena. Ali da biste sustigli "zlatna" vremena staza, za to ćete već morati dobro da se potrudite.

Grafički, igra je jako napredovala u odnosu na Nations Forever, što je i za očekivati jer je vremenski jaz čitavih 5 godina. Međutim, sve ostalo je identično kao pre, što je u ovom slučaju dobra stvar, pa se Stadium može posmatrati

kao svojevrsni "hi-res mod" za Nations Forever, ali i dodatak koji bi sada, znatno popularnijoj franšizi, trebalo da donese i znatno više igrača.

Sve što ste voleli kod Nations Forever je tu

Najviše se naravno očekuje od kreiranja sopstvenih staza. Sistem po kojem je Trackmania poznata od svojih početaka, omogućava kreativnim pojedincima da na jako lak način formiraju svoje staze, za početnike, polu profesionalce ili one najbolje. Naravno, kao i uvek, najveći broj kreacija je slabog kvaliteta, ali manji procenat (što je u konkretnom broju staza više nego dovoljno) uspeva da zaseni čak i Nadeo staze. Često se događa da upravo staze kreirane od strane korisnika postanu i zvanične staze na turnirima.

Trackmania 2 Stadium je sjajna igra koja će se dopasti svima koji se sećaju Nations Forevera ili onima koji jednostavno vole ovaj vid arkadne simulacije. Pitanje je kako će igrači reagovati na činjenicu da igra najverovatnije neće biti besplatna i da li sada, pet godina kasnije, postoji tržište za ovaj projekat imajući u vidu napredak kompletne industrije. Mi mislimo da je formula i dalje uspešna, ali ni ona neće moći da napravi čudo ukoliko Nadeo zajedno sa Ubisoftom bude povukao neke loše poteze.





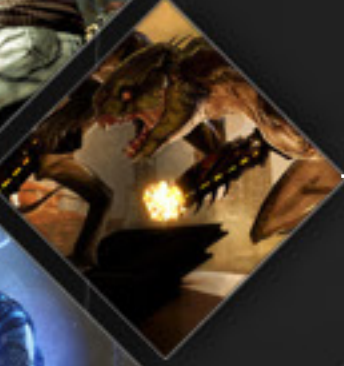
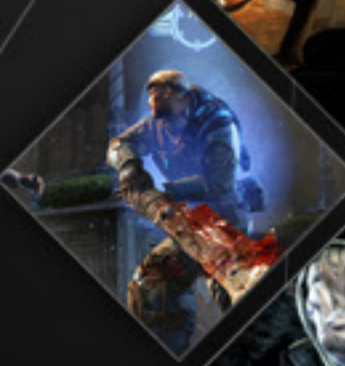
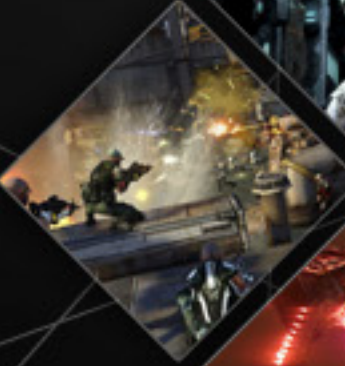
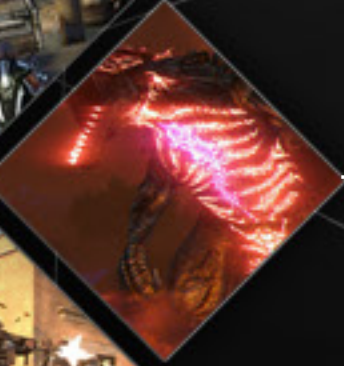
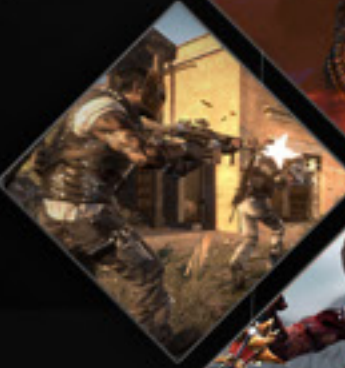
3Dcafe

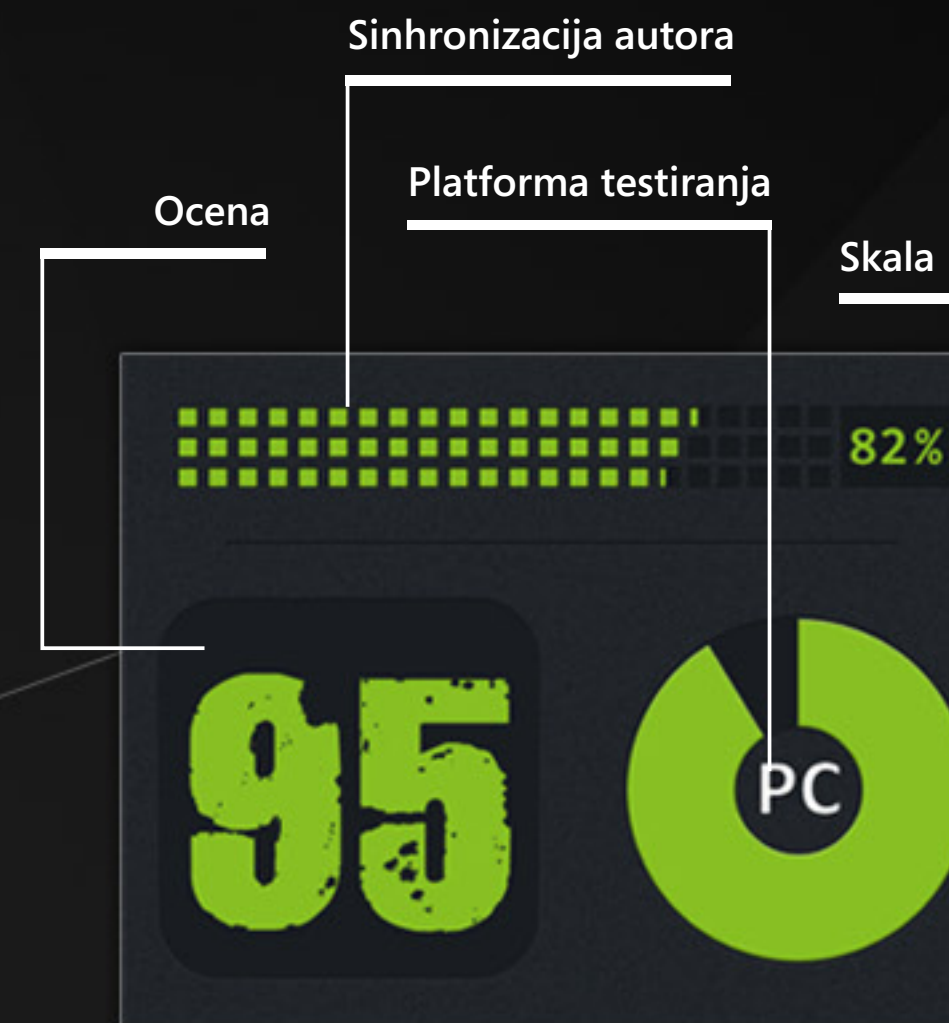


www.3dcafe.rs

Narodnih heroja 30, 11000 Beograd, 011 2671-887, 011 2695-392

REVIEWS

	Age of Empires II HD	27
	Don't Starve	29
	Dead Island: Riptide	31
	Star Trek	34
	Gears of War: Judgment	37
	Injustice: Gods Among Us	42
	Defiance	47
	Far Cry 3: Blood Dragon	50
	Army of TWO: The Devil's Cartel	53
	Ninja Gaiden 3: Razors Edge	56



INJUSTICE
GODS AMONG US

IGRA MESECA

SISTEM OCENJIVANJA

Kako bismo vam pomogli da pronađete pravu igru za sebe, PLAY! magazin promovirše sistem ocenjivanja od 1 do 100. Tu je takođe pored opšteg kvaliteta igre i druga strana novčića - sinhronizacija autora, koja vam govori koliko je dotična igra legla autoru tj. koliko je "njegov fazon". Pa na osnovu te dve informacije možete mnogo bolje proceniti kakva je igra nego samo sa ocenom.

OCENE:

100 do 86

ZELENA ZONA - U pitanju su jako kvalitetne igre koje u najmanju ruku morate probati pa čak i ako niste ljubitelj određenog žanra.

85 do 71

ŽUTA ZONA - U pitanju su igre koje su svojim kvalitetom "tu negde". Iako su to uglavnom kvalitetne igre, fali im "ono nešto" što bi ih ubacilo u vrhunski kvalitetne naslove.

70 do 51

ORANŽ ZONA - Ovde su u pitanju igre pokolebanog tj. sasvim prosečnog kvaliteta, koje su ni tu - ni tamo. Neke su lošije, neke gore. Naslovi koji su najprostije rečeno - ok ili za ljubitelje određenog žanra.

50 i niže

CRVENA ZONA - Ovo su naslovi ispod-prosečnog kvaliteta, pa čak i ako je u pitanju žanr koji volite. Što je cifra niža ispod 50, to znači da više izbegavate određeni naslov. Naravno, treba sve probati ali igre sa ocenom ispod 50 igrate na sopstvenu odgovornost.

Autor: Dimitrije Đorđević

AGE OF EMPIRES II HD

HD pokušaj velikana

Age of Empires II je igra uz koju sam proveo ubedljivo najviše vremena, tik malo ispred Warcrafta III. I uvek nekako preživi na HDD-u, bez obzira na to što je prošlo više od 10 godina, bez obzira što je grafika za današnje pojmove loša... Prosto, igra ima dušu i to je ono što je bitno. Onda pročitam najavu da izlazi AoE II HD i mojoj sreći nema kraja. Igra je izašla i...

Nema mnogo novih stvari, uglavnom su to sitna ili kozmetička poboljšanja. Ubačena podrška za 1080p, što je veoma dobro. Uveden je i multi-monitor support, ali u praksi to baš i ne funkcioniše. Tu je i Steam, što je možda i najvredniji dodatak i novina. Pomenuta podrška za Steam zlata вреди. Već posle nekoliko dana, community je izbacio sve moguće dodatke za igru. Već sada ima novih tekstura koje izgledaju bolje od onih u igri. Takođe, igranje online je sada jednostavnije nego ranije. Nema potrebe za Hamachijem ili Garenom, i sličnim servisima. I da, još jedna dobra stvar je što igra dolazi odmah sa Conquerors ekspanzijom. Takođe, population cap je znatno uvećan, na maksimalnih 500 jedinica. Sada je moguće zaista oživeti srednjovekovne bitke i igra više liči na to, nego na Starcraft gde je bitnije imati pravu kombinaciju jedinica, a ne brojno stanje.

Podrška za Steam zlata вреди



Platforma:
PC

Razvojni tim:
Hidden Path Entertainment,
Ensemble Studios

Izdavač:
Microsoft

Web:
<http://www.ageofempires.com/age2.html>

Cena:
19€

Preporučena konfiguracija:

OS: Windows XP, Vista, 7, 8

CPU: 1.2GHz CPU

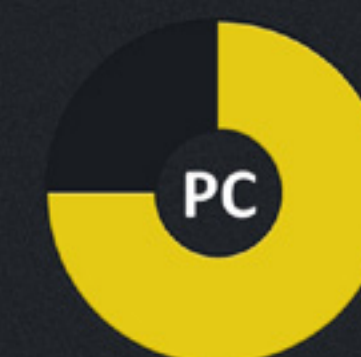
RAM: 1 GB

HDD: 2 GB

Grafika: Direct X 9.0c Capable GPU

100%

75



- ✓ Steam podrška, veliki community
- ✓ 1080p rezolucija
- ✓ Population cap je povećan
- ✗ Sve je već bilo dostupno kroz fan made pečeve
- ✗ Velika cena
- ✗ Ima dosta bugova za peglanje

Međutim, ovo je i dalje igra iz 1999. godine. HD u naslovu je, nažalost, ipak samo marketinška fora. U suštini, ubačene su highdefinition teksture, ali to i dalje izgleda isto. Jedino ako budete upoređivali direktno klasičnu verziju sa novom, videćete razliku. Cena od 19e za ovu igru je previše. Zašto? Jedina novina koju igrač ovde plaća je Steam. Svi ovi dodaci i unapređenja, već su odavno bila dostupna kroz razne modove i pečeve. Da li je u pitanju podrška za widescreen ili highres teksture, nije važno. Zapravo, te teksture koje je zajednica napravila, izgledaju bolje od onih u igri! Gameplay je ostao potpuno isti. Iako je to dobra stvar, morali su da urade neka poboljšanja i da ubace nove stvari. I dalje je moguće jedinicama dati samo move komande, ali ne i attack move. Šta to znači? Prosto morate da bejbisitujete armiju, jer ako naleti na neprijatelje ili će proći samo pored njih, ili će ih ovi napadati dok se oni ne brane, već bezbrižno marširaju. Nema queue opcije. Ne možete staviti research u queue ili jedinice pa research. Multiplejer je na početku radio jako loše. Dosta laga, igre su pucale bez razloga... Izašlo je nekoliko pečeva od tada, ali i dalje to nije sjajno.

Igra dolazi odmah sa Conquerors ekspanzijom

Iskreno mi je krivo što ovo moram da posmatram kao novo, „HD” izdanje, a ne kao osnovnu igru. Moglo je ovo da bude pun pogodak, da dorade gejملهj, da ubace nekoliko novina koje su danas podrazumevane. Iako će to verovatno uraditi kroz razne pečeve, šansa je protraćena. Ljudi koji imaju original, ako uspeju da ga nađu sada, nemaju nikakvog razloga da uzimaju ovu igru. Da je cena oko 10e, preporučio bih je bez razmišljanja. Ovako, ipak smatram da traže previše.



Autor: **Dimitrije Đorđević**

Don't starve

Go for the eyes!

Ovo nije igra koja će se većini svideti na prvi pogled. Deluje kao da ne postoji nikakva kriva učenja, kao da je sve nabacano nasumično i nije baš najjasnije kako početi. Moram priznati da sam par puta bio veoma blizu da odustanem od igranja, toliko je frustrirajuće umelo da bude. Ali, na svu sreću, igra je pokazala svu svoju draž čim sam malo zagrebao ispod površine. Sećate se FTL-a? Ovo je jednako surova igra, koja ništa ne prašta i nema drugog pokušaja.

... uz dovoljno trave i grančica možete napraviti zamku za životinje.

Osnova svega je survival. Kao što sam naslov kaže, poenta je da ne umrete od gladi. Iako je to, čini se, jednostavno - dobrono ćete se namučiti da u tome uspete. Morate paziti na tri stvari: glad, health i stanje uma. Glad i health regulišete na relativno isti način, konzumiranjem različitih jestivih stvari. Stanje uma je od skoro tu, ima i veze sa tim koliko se sigurno vaš lik oseća i kako napredujete u preživljavanju. Recimo uz logorsku vatru se oseća znatno sigurnije nego samo uz baklju. To noću ume i znatno da opada, da bi po danu sve bilo ok. Svaki početak je prilično jednosmeran: sakupljate neke osnovne stvari, poput trave, grančica, bobica i kremen a i onda uz pomoć toga pravite alate za dalje. Na primer, uz dovoljno trave i grančica možete napraviti zamku za

80%

75 PC

- ✓ Mešavina survival i sandboxa
- ✓ Zahteva konstantno istraživanje
- ✗ Svaki početak je u suštini isti
- ✗ Nema tutoriala

Platforma:
PC

Razvojni tim:
Klei Entertainment

Izdavač:
Klei Entertainment

Web:
www.dontstarvegame.com

Cena:
14.99€

Preporučena konfiguracija:
OS: Windows XP/Vista/Windows 7/Windows 8/OSX
10.7 /Ubuntu 12.10
CPU: 1.7+ GHz
RAM: 1 GB
HDD: 500 MB
Grafika: Radeon HD 5450



životinje. Sama po sebi će raditi, ali ako u nju ubacite nešto kao mamac, povećavate efikasnost. Uz flint i grančice pravite sekiru, time sečete drva, sasvim logično, a time onda ili pravite dalje alate ili održavate vatru... Uglavnom, cilj je da napravite sebi neki životni prostor i da preživite što je duže moguće. U početku je najvažnije da ostanete siti i da imate vatru na kraju dana. "jer noć je mračna i puna užasa":-) čim se nađete u mraku, bez ikakvog izvora svetla, nešto će vas ščepati i igra je gotova. Niste sami na tom svetu, ima dosta zanimljivih kreatura, pretežno neprijateljskih. Moguće je i nabasati na korisne predmete, ako imate sreće.

Epilog svega je da od pčela i paukova nije ostalo ništa, skupio sam brdo pepela za koji još uvek nemam primenu...

Iako igra izgleda jednostavno, poseduje neku dubinu koja ume da iznenadi. Jednom prilikom, lutajući šumom i tražeći grumen zlata koji će mi omogućiti da napravim science machine i gradim nove stvari, naišao sam pčelinjak i gomilu paukova okolo. S obzirom da sam imao tek baklju i sekiru, nisam mogao ništa. Krenuo sam da bežim, udario pčelinjak, i pčele i paukovi su počeli da me jure, a u celoj toj panici, trčeći sa bakljom uspeo sam da zapalim jedno stablo, a vatra se proširila po celoj šumi. Epilog svega je da od pčela i paukova nije ostalo ništa, skupio sam brdo pepela za koji još uvek nemam primenu, ali sam neometano pronašao taj grumen zlata. Međutim, u sledećoj šumi me je napao treeguard, koji se smirio kad sam ispred njega posadio novo drvo. Mogu reći da sam ostao živ relativno dugo, da sam istražio fin deo mape(koja je btw ogromna), a da opet imam utisak da nisam video ni trećinu svega.

Ono što vas može odvratiti u početku jeste repetitivnost...

Igra je još uvek u nekoj vrsti beta statusa. Trenutno je moguće igrati samo sa jednim likom, mada ima ih još koji su zaključani. Sakupljanjem XP-a, koje dobijate što dužim survivalom, otključavate ostale likove. Developer je obećao da će apdejtovi izlaziti redovno, najmanje u narednih šest meseci. Ono što vas može odvratiti u početku jeste repetitivnost, ali to je nekako normalno u igrama ovakvog tipa. Grafika je simpatična, ništa spektakularno, zvuk u igri je nekako povučen i siromašan, ali ovde to funkcioniše kako treba.

Sigurno je da Don't Starve nije za svakoga, ali mislim da će većina ljudi koji probaju da ostanu uz nju, ukoliko imaju malo

strpljenja. Nije klasičan sandbox, nije ni klasična survival igra, ali ima fin spoj svega.



Autor: Bogdan Diklić

Dead Island: Riptide

Zombija k'o pleve!

Dead Island: Riptide je "nastavak" solidnog zombi pokolja koji nam se svima generalno dopao pre nešto manje od dve godine. Protagonisti keca ponovo su u glavnoj ulozi – Logan, Sam B, Xian Mei i Purna. Priča se nastavlja na prvi deo kada su pomenuta četiri glavna junaka uspeali da pobegnu iz Banoi-ja i dokopaju se vojne baze. Kako to obično biva, ovde nije kraj njihovim mukama, pošto će brod kojim će se prevoziti doživeti nesreću i ajmo Jovo nanovo – kreće nova borba na život i smrt sa hordama zombija.

Ukoliko ste pogledali prvo ocenu pa onda krenuli da čitate tekst, sigurno se pitate zbog čega je Riptide zaslužio svojih 55. Štos je u tome što bismo bez ikakvog problema mogli da "nalepimo" opis Dead Islanda od pre dve godine kao opis Riptidea i da to bude više nego precizan opis koji bi u najmanjem procentu odstupao od stvarne suštine i situacije "na terenu". Jednostavno, Riptide je ista igra kao original, osim što postoji nekakva naizgled nova priča i nova dešavanja, iako ih zapravo ni nema jer govorimo o zombie shooteru. Ovo nije situacija kao Left 4 Dead i Left 4 Dead 2, ovo je kao da ste dve godine kasnije izdali dodatni set misija u istom engineu, istom mindsetu, istom okruženju... Međutim, čak i ukoliko uzmemo da je neka igra odlična (a nije) i da recept za pobedu ne treba menjati, u svetu video igara 24 meseca su isuviše veliko vremensko razdoblje da biste igračima pokušali da poturite "sažvakani" naslov (kapirate, sažvakani, zombiji, žvakanje... clever!).



Platforma:
PC, PS3, Xbox 360

Razvojni tim:
Trechland

Izdavač:
Deep Silver

Web:
<http://deadisland.deepsilver.com>

Cena:
49.99 €

Preporučena konfiguracija:
OS: Windows 7
CPU: Core i3, 2GHz
RAM: 3GB
HDD: 4GB
Grafika: GeForce 260

90%

55

PC

- ✓ Solidan gameplay
- ✓ Protivnici odgovaraju vašem nivou umeća
- ✗ Ništa od ispravki bagova
- ✗ Repetitivno, bez istinskih noviteta

Mogli bi smo da “nalepimo” opis Dead Islanda od pre dve godine kao opis Riptidea

Čak i jedna od najboljih karakteristika Dead Islanda, dužina igre, nije ispoštovana, pa će igranje biti nekoliko časova kraće, što je možda, imajući u vidu kvalitet i pohvalna stvar. Tropsko ostrvo zamenjeno je tropskom močvarom, pa je i izgled svega što vas okružuje jako sličan sa onim viđenim u kecu.

Izuzetak je što ćete umesto vožnje džipom po “suvom” ovde upravljati čamcem na motorni pogon po vodi, koja zauzima najveći deo mape po kojoj se krećete. Problem leži u tome što su zombiji u nefer prednosti, valjda po onoj “što ne znam ne može me ubiti” pošto ste vi usporeni kada se krećete kroz močvaru i blato, dok će nemrtvi Usein Boltovi bez ikakvog problema veselo jurišati na vas i vaše vozilo.

Kreatori su smislili tj. bolje reći implementirali simpa opciju da svoju snimljenu poziciju iz prve igre ubacite u Riptide. Cool. Opcija vam donosi sve nivoe napretka i umeća, dok oružja nemate. Opravdanje – nestala su u brodolomu. Opet kul, ima smisla. Međutim, nestala su vam i sva znanja oko toga kako da kreirate oružja, što nema specijalnog pojašnjenja a selektivna amnezija samo povezana sa znanjem o oružjima doživljena kada ste lupili glavom dok se brod ljuljao verovatno ne bi nigde pila vodu.

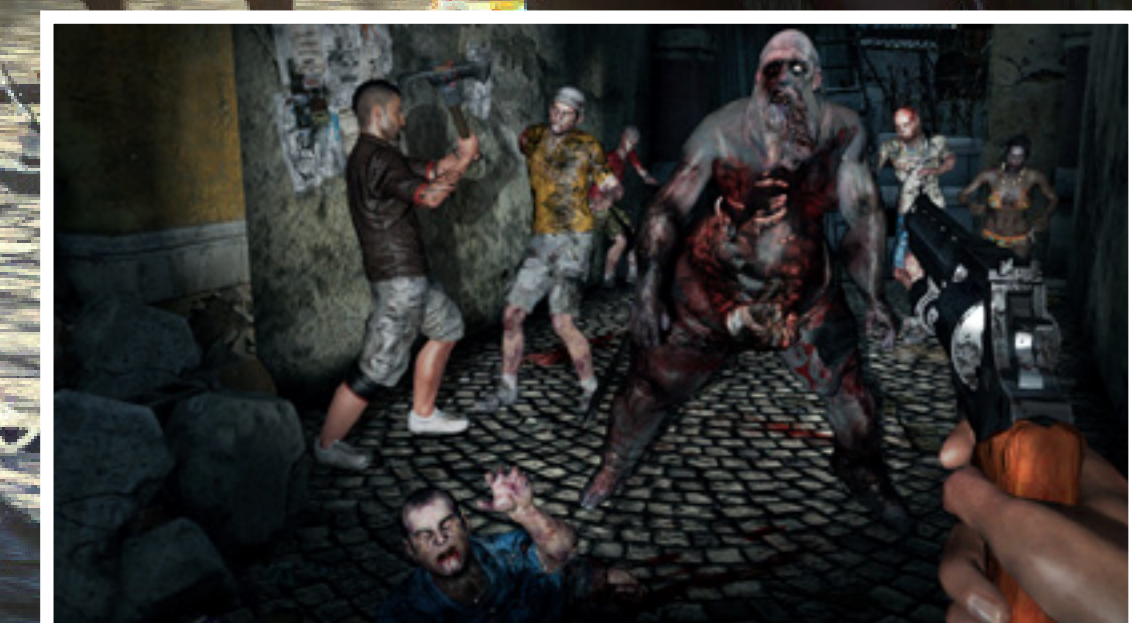
I onda dolazite do apsurdne situacije da iznova morate da učite šeme i načine pravljenja oružja, što dovodi do toga da na početku koristite samo osnovne predmete tipa golf palice i daske koje nalazite okolo a navikli ste da razarate sve što se kreće kojekakvim vatrenim naoružanjem. To rezultira opštim smorem za sve one koji su igrali prvi deo, makar u prvih sat-dva igranja, što nije baš pohvalno ako je to upravo i publika kojoj se “obraćate” i pokušate da privučete.



Deep Silver je kao promo paket izdao iskasapljeni ženski torzo od fiberglasa...



... i pored loših reakcija javnosti, torzo se prodaje u okviru "Zombie Bait" edicije igre



Dok igrate, jak osećaj déjà-vua (neko menja Matrix) pratiće vas sve vreme, što ne bi bio toliki problem da se to odnosi samo na okruženje, mehaniku igre i slične stvari. Problematika leži u tome što su protivnici identični i što ste, igrajući keca, već odavno skapirali kako treba da ih porazite, na koji način da im priđete i kako najefikasnije da uklonite tu pretnju iz svog već iovako isuviše teškog života. A ni u igri nije ništa bolje.

Ako pričamo o pozitivnim stranama, jedan od kvaliteta copy/paste procesa leži u tome što su održane dobre strane Mrtvog ostrva. Tu je kul atmosfera, ubijanje zombija na najrazličitije horor-krvave načine zbog kojih bi vam keva doživotno zabranila korišćenje računara (ili devojka, ako ste malo stariji), napredovanje, izučavanje novih mogućnosti, sve ono što nas je "vozilo" u prvom delu. Ali, ponovimo još jednom, kvalitet "vožnje" iz 2011 ne može biti isti kao kvalitet "vožnje" u 2013 ako je sve od "A do Š" preslikano.

Muziku za igru pisao je Josef "J7" Lord uz pomoć Chamillonaire-a

Stoga, hajde ovako da zaključimo – ukoliko imate mogućnost da vam igra bude besplatna (!), ukoliko ste igrali prvi deo i svideo vam se, i ukoliko kada napišemo da je ovo Dead Island 1.1 a ne Dead Island 2 i dalje imate želju da odigrate Riptide, onda je ovo igra za vas.

Autor: Aleksandar Ilić

STAR TREK: THE GAME

Da hrabro smori kao što niko nije smorio do sada

100%

55

Xbox
360

- ✓ Co-op
- ✓ U duhu novih filmova
- ✗ Dosadno
- ✗ Lošiji gejmplej
- ✗ ... i u duhu novih filmova

Platforma:
PC, XBox 360, PS3

Razvojni tim:
Digital Extremes

Izdavač:
Namco Bandai

Web:
www.startrekgame.com

Cena:
49.99 €

Preporučena konfiguracija:

OS: Windows 7
CPU: C2D 2.4
RAM: 4 GB
HDD: 8 GB
Grafika: Radeon HD 5850

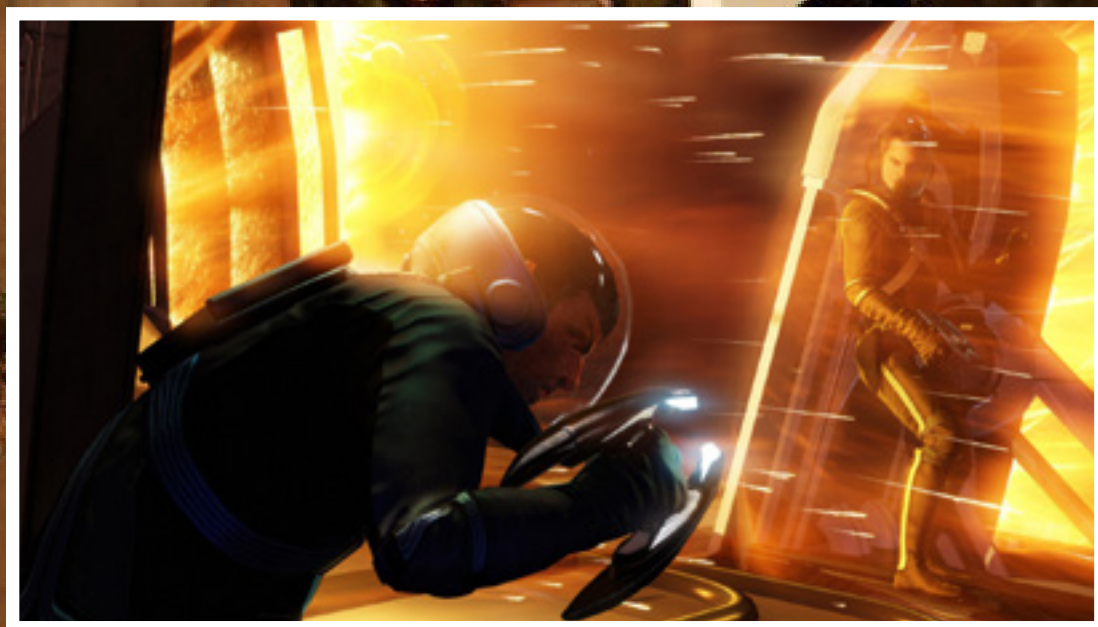


Eh, taj Star Trek. Ne pamtimo kada smo igrali dobru Star Trek igru, a tu računamo i ok ali veoma prosečan i dosadan Star Trek Online. Onda je došao JJ Abrams i ributovao franšizu sasvim solidnim, više akcionim nego sf filmom. Sada taj film dobija nastavak polovinom maja, a kao most između prvog i novog filma je ova igra. Najavljena i prikazana još prošle godine, ova igra je imala potencijala, pogotovo imajući u vidu da je Namco Bandai poizdavao nekoliko ok naslova koji nisu bili ni loši ni preterano vrhunski. Igra je najzad stigla do nas i mislimo da ćemo ostati pri onome da ne pamtimo kada smo poslednji put videli dobru Star Trek igru. Zašto? Pa idemo redom.

Koliko god da je igra bezveze ili dosadna, uvek je bolja ako se igra u dvoje. Tako je i ovde slučaj.

Sa strane priče, nije nešto specijalno daleko od mediokriteta priče prvog filma ili neke dosadnije epizode Vojaždera ili TNG. Enterprajz naleće na sumnjiva dešavanja oko nekog sunca u koje je umešana vulkanska istraživačka stanica. Stvari nekako kreću odatle na gore, a igra kao igra je pretežno akciona i tu je na nivou standarnih TPS naslova. Ima i po koja zagonetka ali nisu u pitanju neke glavolomke. I to je nekako to.

Gejmplej je onako, ok ali prosto nema nekih inovacija i osveženja. Nišanje je neprecizno. Grafika je prosečna,



muzika je prosečna, sve je prosek teški. Ceo gejملهj u singleplejer kampanji je dosadan posle prvih dva sata, ako ne i pre toga. Gluma glavnih likova je tu, na granici da bude iznad proseka ali nije. Fore su doduše gotivne i interakcija između likova ima svojih svetlih tačaka mada je i to na liniji proseka.

Tu dolazimo i do boljeg dela igre – co-op igranja. Koliko god da je igra bezveze ili dosadna, uvek je bolja ako se igra u dvoje. Tako je i ovde slučaj. Pohvala takođe što igra podržava lokalni co-op sa split ekranom. Ako igrate na manjem ekranu u lokalu, postoji šansa da će biti malo nezgodno zbog preglednosti ali kada i to savladate, čeka vas malo zabavniji provod nego kada se smarate sami kroz igru.

Ne kažemo da je loša igra ali kažemo da je mogla biti daleko bolja...

Igrači imaju izbor između Spoka i kapetana Kirka. Kada igrate u dvoje, vaš saigrač će vam dobrono pomagati kod izvršavanja određenih zadataka. Nažalost iako je co-op bolja opcija igre, i dalje ćete se smoriti, samo malo sporije nego kada igrate sami. Ako stignete do kraja igre, najverovatnije je nećete zaigrati ikada više jer uvek ima boljih co-op opcija. Vidimo da su poznatiji gejming sajtovi i publikacije dobrono kaznili ovu igru i nismo sigurni zašto je to tako jer nije ni blizu ranga kao što je ALIENS: Colonial Marines, a opet ocenama je tu negde. Ne kažemo da je loša igra ali kažemo da je mogla biti daleko bolja mada se ne slažemo sa trenutnom ocenom na Metakritiku koja je jadnih 38. Kao naslov koji je nastao da isprati film je sasvim ok i možda bolji od katastrofalne većine.

Kao neobavezno štivo pred novi film, ova igra može da prođe ali na globalnom planu nije bitna. Poenta je što iako smatramo da je prvi film ok zabava, nekako nema tog Star Trek doživaljaja. To se nažalost još više vidi u ovoj igri koja je u biti čista akcija sa malo naučnog mumljanja. Tako nešto i očekujemo od filma. To je trenutna sadašnjost Star Trek univerzuma. Ne znamo šta bi Džin Rodenberi rekao na sve

to ali mislimo da bi i on imao podeljeno mišljenje kao i mi. Jeste gotivno ali nije baš Star Trek.

Cenimo da celoj franšizi fali neka serija koja će malo potpaliti celu stvar...

I to je možda najveći problem ove igre, nije Star Trek ali opet nije neka travestija iako će neki hipsteri tvrditi da jeste jer eto – hipsteri su. A to vam kaže čovek koji prati Star Trek od malih nogu. Može se u celoj ovoj novoj produkciji naći milion gluposti koje nisu kul ali kao što piše gore, to je trenutna realnost i bar je osrednje ok, nije loša. Cenimo da celoj franšizi fali neka serija koja će malo potpaliti celu stvar, a sa time i nove i stare fanove, pošto filmovi nisu dovoljni, a razlika u senzibilitetu istih u odnosu na Star Trek pre toga je ogromna.

Nismo sigurni da bi mogli da preporučimo ovu igru sem ako vam je neko ne pokloni, onda je ok i igrajte zajedno sa tim ko vam je poklonio, imaćete par sati ok zabave; više zbog druženja nego zbog igranja. U suprotnom, možda je ipak bolje da proverite kako stoji Star Trek Online, čujemo da je u poslednje vreme dosta procvetala igra u odnosu na dane kada se pojavila.



GEARS OF WAR JUDGMENT

Autor: Filip Nikolić

I još jedan Gears

Gears of War je jedna od onih retkih franšiza koja je kada se stvari pogledaju iz malo duže vremenske perspektive uspjela da definiše ne samo samu sebe već i čitav jedana žanr. On spletom okolnosti ide čak i dalje od toga. Slobodno možemo reći da je u značajnoj meri uticao i na identitet celog Xbox-a 360 kao gejming platforme. Možda ne recimo koliko je Halo pre njega sam uticao na prvi Xbox ali zajedno sa Halo-om ove generacije Gears je u značajanoj meri izgurao teret ekskluzivnih franšiza za Microsoftov sistem.

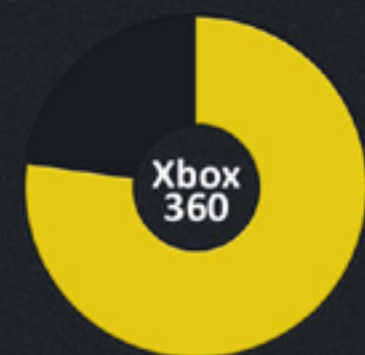
Prvi Gears of War je sada već davne 2006-e u mnogome definisao kako bi trebalo da izgleda jedan moderni konzolni third-person shooter. Cover sistem koji je Epic Games implementirao u tu igru je nešto što je postalo toliko opšte prihvaćen standard u žanru da je od tog trenutka zaista teško naći neki TPS koji nema varijaciju na tu temu. Cover sistem prvog Gearsa je bio do te mere uspešno i kompletno odrađen da i dan danas važi za jedan od najboljih a kao sjajan pokazatelj koliko je ideja i realizacija u startu bila pun pogodak govori i činjenica da je u svim narednim nastavcima Gears-a on gotovo ne promenjen, možda uz neke novije detalje ali suštinski i dalje ista stvar.

Gears of War je definisao moderni TPS

Gears of War je uveo i još neke standarde sa kojima se susrećemo cele ove konzolne generacije. Jedan od njih je i tehničke prirode i ima veze sa Unreal 3 endžinom.

80%

78



- ✓ Gears zabava je i dalje tu
- ✓ Gameplay
- ✗ Sve je već viđeno

Platforma:
Xbox 360

Razvojni tim:
Peaople Can Fly

Izdavač:
Microsoft Studios

Web:
<http://gearsofwar.xbox.com/>

Cena:
59.99€

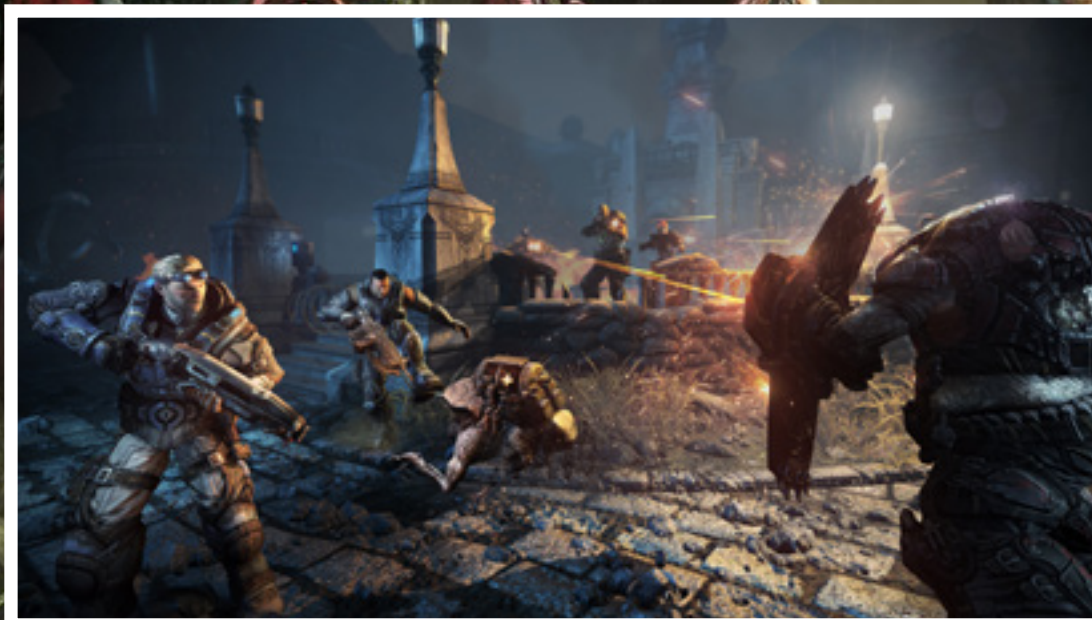


Karakterističan izgled ovog endžina u kome je razvijan ogroman broj igara ove generacije - sivkaste boje, bulky likovi, određeni vrlo upečatljivi efekti i teksture je nešto što mnogi ljudi primećuju kao Gears of War uticaj (iako u suštini nije tako). Činjenica je da ovaj vizuelni identitet "pasuje" Gearsu i sve bi bilo ok da taj isti stil nismo videli i u gomili drugih igara u kojima mu nikako nije bilo mesto. Sve u svemu, Gears of War je i u ovakvom izgledu (šta god ko mislio o njemu) bio pionir. Što se tiče multiplayer-a i tu je ovaj serijal ostavio trag, možda ne kao preterani inovator ali je svakako pomogao da se ustale neki trendovi, možda i ponajviše co-op kampanja sa više likova.

Posle vrlo uspešnog prvog dela, Gears of War 2 je bio potpuno logičan i od strane svih očekivani korak. Nastavak svega, ne preterano inovativan ali manje ili više ono što je većina ljudi i želela. Franšiza je već bila definisana, sada je trebalo odgovoriti zahtevima fanova za još. Posle par godina nam je stigao i Gears of War 3. Trilogija je konačno kompletirana, priča uobličena. Iako je formula u tom trenutku već dva puta viđena i polako ali sigurno počela da bleedi, niko se ponovo nije preterano žalio. Sve je urađeno kako je i inače standard u industriji poslednjih godina. Činilo se tada da je Gears of War serijal rekao sve što je imao i da ako nastavka ikada i bude, on će svakako biti za sledeću generaciju konzola kada će biti prilika da se stvari prodrmaju i da se u mnogim elementima krene iznova. Međutim tada stiže iznenađenje za sve. Microsoft i Epic Games najavljuju novu Gears of War igru za Xbox 360 nepunih godinu dana od kako je izašao Gears 3 a samo godinu i 6 meseci kasnije, ta igra se nalazi u našim rukama. Skoro niko ovo nije tražio i to je prvi utisak koji smo svi imali kada smo čuli za Judgment.

Gears of War Judgment je prva Gears igra koju nije razvio direktno Epic Games već poljski studio People Can Fly. Njih možda pamтите po Painkiller naslovima ili još verovatnije po njihovom poslednjem naslovu Bulletstorm iz 2011-e na kome su radili u saradnji sa Epic Games-om. Epic je ovaj studio u međuvremenu kupio i kao sledeći zadatak





poverio im Gears of War naslov. Promena tima koji radi na razvoju igre, pa čak i ne korišćenje broja u nazivu igre. Sve ovo je možda bio nekakav indikator da će stvari biti drugačije, međutim sve ovo nije proizvelo onakak rezultat kako bi se u prvi mah pomislilo. Pred nama je prilično tipičan Gears of War naslov.

Pred nama je prilično tipičan Gears of War naslov

Gears of War Judgment je prequel originalnoj trilogiji. Priča se odvija u relativno zanimljivom setting-u. Braid I Cole koje znamo iz prva tri dela kao jedne od Markus Finiksovih saboraca, se nalaze pred nekom vrstom COG vojnog suda gde su optuženi za neautorizovano korišćenje lightmass projektila i gde njima i članovima njihovog tima preti smrtna kazna. Igra se odvija u misijam koje su flashback-ovi svakog od članova tima: Braid, Cole, Sofia Hendirk i Garron Paduk.

Iako ovakav koncept i nije kao ideja loš, sve ukupno ponekad ćete imati utisak da priča baš zbog ovakve strukture iz delova ne uspeva da vas dovoljno drži i generalno gledano nije na nivou kao u prva tri dela. Ono što je interesantno je načina na koji je sa pričom spojen i element težine igre. Kada naidete na poznati gears of war veliki crveni simbol, imate mogućnost da se opredelite za "declassified" svedočenje.

Ukoliko se odlučite za njega aktivirate razne modifikatore težine koji će biti na snazi u narednoj gameplay sekciji. Stvari kao što su municija, izbor oružja, vreme za misiju ili vidljivost se menjaju u skladu sa ovim i vaš protagonista svedoči o dodatnim naporima na koje je Kilo Squad nailazio. Ovi modifikatori mogu da učine igru zabavnijom i dodaju izazovu. Fokus je i na rejtovanju svake sekcije u skladu sa ovim, tako da ako volite da se hvalite kako igrate na najtežim modovima igre učinak vam je konstantno poređen sa vašim prijateljima na Xbox Live-u. Judgment sa ovim novim sistemom rejtovanja pomalo podseća i na japanske igre u kojima posle svake sekcije dobijate rezultate koliko ste dobro igrali što vrlo često ume igri da otvori novu dimenziju

za one kojima je stalo do toga. Ono što je možda mana ovog sistema je to da igra deluje pomalo veštački podeljena da male delove pre kojih imate mogućnost da se opredelite za "declassify" i sve ukupno kao što smo već istakli priča ne teče glatko kao u prethodnim delovima.

Nakon ovog dela kampanje sa flashback-ovima otvorićete i deo koji se naziva Aftermath i koji je smešten u dešavanja iz Gears of War 3. Sa Braid i Cole-om ćete proći kroz lokacije iz prethodnog dela Judgment kampanje u potrazi za brodom ne bi li pomogli finalnom napadu na Azura iz Gears of War 3. Sve u svemu kampanja nije loše zamišljena, na momente ume da bude zabavna naročito da declassify opcijom ali vrlo često deluje bledo u poređenju sa originalnom trilogijom.

Kampanja nije loše zamišljena ali sve ukupno deluje bledo u poređenju sa originalnom trilogijom

Što se tiče gameplay-a on je u velikoj meri ostao dosledan tokom celog Gears serijala pa je tako i sada. Pucanje, cover sistem i chainsawing su kao i uvek ključni elementi. Mini game prilikom reload-a je tu i još uvek je podjednako odličan dodatni igri. Ukoliko nikada niste igrali Gears, prilikom reload-a oružja imate skalu i mali pokazivač koji će se pomeriti od početka do kaja skale u trajanju celog procesa reload-a. Ukoliko u toku procesa u tačno odgođenom delu sekunde prekinete ovu operaciju dobićete znatno brži reload i power boost. Ukoliko promašite tajming oružje će vam se zaglaviti i čeka vas vremenski period dok vaš lik sredi stvar. Ovo možda ne zvuči previše bitno ali ukoliko ste igrali Gears znate koliko puta će vam upravo ova mehanika u datoj situaciji bila ključni faktor između života i smrti. Zaštitni znak Gears serijala - chainsawing je naravno i dalje tu. Što se tiče neprijatelja većinu njih ste već susretali u prethodnim igrama, baš kao i većinu oružja koje vam je na raspolaganju, uz poneki novitet. Ono što je najveća novina u gameplay-u ima veze sa jednom prilično bazičnom stvari. Vaše akcije su ovoga puta malo drugačije raspoređene na



dugmićima Xbox-ovog joypad-a. Umesto kao što smo do sada navikli da u Gears igri oružja i granate menjamo preko d-pada, People Can Fly su se odlučili na Halo stil u kome na Y dugme menjate izmađu dva oružja koja trenutno imate. I što se tiče granata stvari su promenjene i one sada imaju posvećeno dugme, što njihovu upotrebu čini znatno bržom. Mnogi od vas će se na ove promene izuzetno brzo privići imajući u vidu da dobar deo današnjih shooter-a upravo ovako koristi komande iako verujemo da će se neki on hard core Gears igrača žaliti na promene.

Gameplay nije doživeo puno promena

Što se tiče multiplejera tu su stvari malo promenjene a glavni dodatak je novi OverRun mod. Gears više nema svoj čuveni Horde mod ali se njegova ideje u mnogome provlači kroz nove modove i na neki način čak i evoluirao. OverRun je team i class based mod koji suproavlja Locust igrače koji napadaju Humans. Survival mod je varijacija na temu u kojoj Locust stranu preuzima AI. Osim ovoga tu su i Deathmatch, Team Deathmatch i Domination game modovi. Jedna od velikih mana celog multiplejera je činjenica da postoje samo četiri mape koje se koriste za OverRun i Survival i četiri mape za ostale modove. Ovo je zaista malo i vrlo brzo ćete doći do zaključka da iako sa nekim dobrim novinama, Gears of War Judgment multiplejer deluje pomalo nedovršeno. Pored relativno kratke kampanje i multiplejer će vam na kraju ostaviti u neku ruku sličan utisak u poređenju sa onim na šta ste navikli. Još jedna po nama mana su i mikrotransakcije koje će vam omogućiti kupovinu novih skinova i ostalog ali često i zaći u pay-to-win kategoriju sa opcijama kao što je dvostruki XP posle svake partije koji je moguće kupiti za realan novac.

Igra koju ste “već igrali”, čak i da niste

I to bi od prilike bilo to. Gears of War Judgment je igra koja koliko god i imala svojih kvaliteta je u startu bila osuđena



na takvu sudbinu da će na samu spomenu imena, bez i da probaju igru reakcija dobrog dela gejmera biti: “još jedan gears, pa zar nam je to trebalo”. Kada se sve uzme u obzir, ovakav stav su i Microsoft i Epic jednostavno morali da predvide. Verujemo čak i da jesu. Ali komercijalna mašinerija mora stalno da se kreće u punoj brzini, Microsoft mora da ima šta da ponudi kao ekskluzivan sadržaj svoje platforme svake godine, te iz tog ugla razumemo odakle još jedna Gears igra kada je skoro pa niko nije tražio. Ono što je možda razočaravajuće je to da upravo ono što su svi očekivali, to Judgment i jeste. Dakle još jedan Gears. I nemojte nas pogrešno shvatiti, ovo je i dalje bolje od velikog broja ostalih TPS-ova. Samo je pitanje koliko ste spremni da platite punu cenu za igru koju ste “već igrali”, čak i da niste.



Autor: Aleksandar Ilić

INJUSTICE: GODS AMONG US

DC osveženje, ali da ne preterujemo mnogo

Ako vam NetherRealm studio zvuči poznato, a ne znate zašto, prosvetličemo vas i podsetiti da su oni ekipa odgovorna za odlični poslednji Mortal Kombat unos u tu franšizu. Warner Bros. je rešio da malo proširi spektar igara koje nisu Batman i otuda Injustice: Gods Among Us.

Marvelovi poduhvati donose gomile i gomile para koje mi smrtnici ne možemo da pojмимо.

I tu bi sad malo valjalo da napravimo nekakav kraći info-intermecio pre nego što stignemo do igre, ako vas mrzi da se bavite time, preskočite naredna tri pasusa. Kao što i sami najverovatnije znate, Warner Bros. je već neko vreme vlasnik DC Comics-a. Za razliku od Diznija i njegovog Marvela koji toliko izbacuju stvari - filmova, igara, serija i ostalih kvalitetom-veoma diskutabilnih medija, DC u senci Warner-a ne cveta toliko. Opet, ima i tu naravno razlika između ova dva giganta; Marvel tj. Dizni se odlučio za kvantitet već pre nekog vremena. O katastrofalnim zloupotrebama licence za igre koje je radio Activision da i ne pominjemo (pogledajte samo recenziju našeg Amazing Spidermana od prošle godine i znaćete šta i o čemu pričamo). Marvel ima bar po dva ili više filmova u jednoj godini već nekoliko godina unazad. Svake godine, evo već nekoliko godina, izlaze nove XMen i sada popularne Avengers i Spiderman animirane serije, koje



Platforma:
XBox 360, PS3, Wii U

Razvojni tim:
NetherRealm Studios

Izdavač:
Warner Bros. IE

Web:
www.injustice.com

Cena:
59.99€

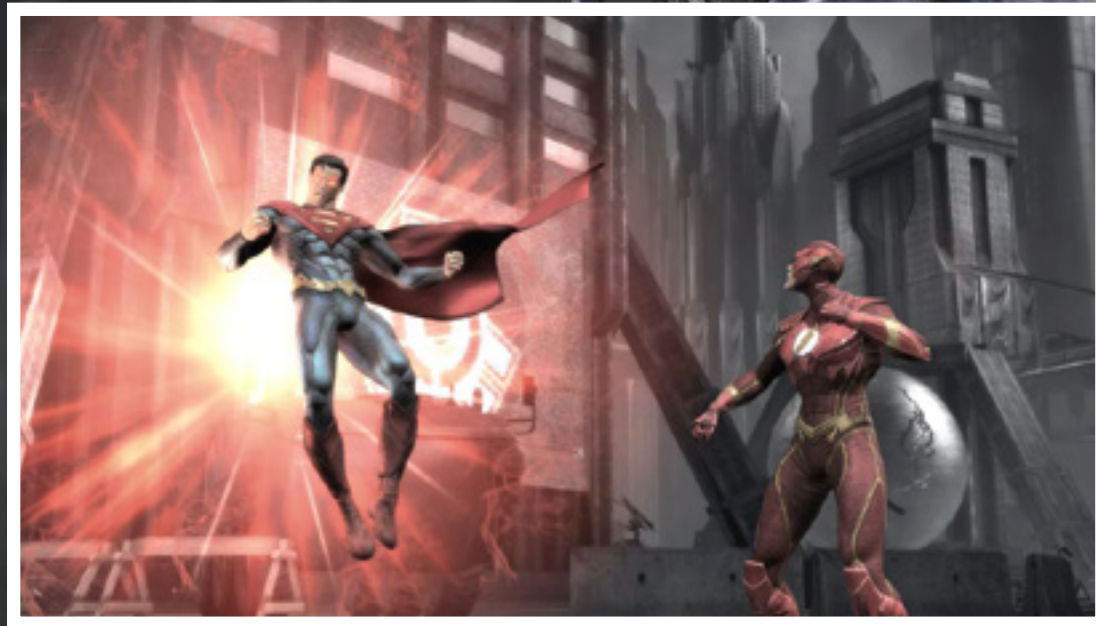


100%

80



- ✓ Solidna DC/JLA priča
- ✓ Betmen
- ✗ Grafika
- ✗ Dužina



nažalost sve doživljavaju po jednu sezonu i anualne ributove. Tu su i animirani dugometražni filmovi na godišnjem nivou koji su takođe nekako nebitni i nekonsekventni. A tu su i igre, koje je uglavnom hendlovaao Activision i to uglavnom katastrofalno (od Ultimate Alliancea pa na ovamo). Čišt grabež para na trenutno aktuelnu franšizu i da isprati trenutni film. Svi ovi Marvelovi poduhvati donose gomile i gomile para koje mi smrtnici ne možemo da pojmimo.

... vlada opšte mišljenje da u WB i DC-ju sede na zlatnom rudniku ali su u tolikoj panici da će nešto zeznuti da sve što rade, rade veoma širokim koracima i razmacima.

Ali da se vratimo na DC, DC za razliku od Marvela ide nekom drugom putanjom i slobodno ćemo se usuditi da kažemo kvalitetnijom, u odnosu na Marvelov kvantitet. Na stranu fanbojizam, stvarno obožavamo kreacije obe kuće, ali uhvatite neki strip od oba izdavača pre 5, pre 2 i pre godinu dana i trenutna izdanja i uporedite kojom se politikom vode ova dva entiteta, biće vam jasno ko štancuje, a ko glancuje. Dok Marvel očigledno kešinuje na svim svojim posedima kroz razne završene ili poluavršene projekte i nebrojene reciklaže svojih stripova, DC se trudi da ima neki kontinuitet i to se treba poštovati. Nemojte misliti da i oni ne zarađuju pare, štaviše rasturaju se. Samo idu drugim putem. Recimo, DC filmova stvarno ima malo i retko. Green Lantern je jedan užasan film ali je zato Betmen uvek tu da izvadi stvar, a tu je i Supermen koji uvek privlači pažnju svojim retko kad iskorišćenim potencijalom u bilo kom mediju, a da nije strip. Isto tako nekako je i sa igrama, ako ne i gore. Pored poslednje dve Betmen igre koje su bile prosto fantastične, DC ne izlazi mnogo u video igre u poslednje vreme. I to sa razlogom, sasvim je moguće da ne žele ili su korporativno uplašeni da će nešto zasrati. I to u praksi je sasvim opravdano, imajući u vidu kakve su Marvel igre i katastrofalni Green Lantern koji je izašao da isprati film pre nekog vremena. I za razliku od Marvela, vlada opšte mišljenje da u WB i DC-ju sede na zlatnom rudniku



ali su u tolikoj panici da će nešti zeznuti da sve što rade, rade veoma širokim koracima i razmacima. A tu je i opšte mišljenje da možda ne znaju šta da rade sa svim tim potencijalom. Očigledno je da ne žele ful hiperprodukciju kao Marvel na užtrb kvaliteta ali se vide pomaci ka tome, bar onom delu o hiperprodukciji.

Metropolis je sravnjen sa zemljom zahvaljujući Džokeru...

Jeste, imali smo odlične Betmen filmove i igre, Supermen film za sada izgleda obećavajuće, vidimo jednom do dva puta godišnje Justice League dugometražne animirane filmove ili bar neki Betmen/Supermen kombo ali u poređenju kako to sve može da ide, nismo mi videli još ništa od DC-ja. Može se reći da su malo propustili priliku i da publika i igrači nisu spremni da moraju da biraju između Marvel i DC gomile šta će gledati i igrati. Možda DC gleda malo dalje sa svojim bumom medija, videćemo. I tu dolazimo do ove igre.

INJUSTICE: Gods Among Us je interesantna ideja pretapanja Justice League-a u fajtersku a-la-Mortal Kombat igru. Od strane ljudi koji prave MK igre. Očigledno inspirisani trenutnim JLA animiranim dešavanjima i slično, ova igra ima svojih kvaliteta, verovali ili ne. Iako nam je prethodni MK vs DC naslov bio malo WTF, Injustice ima mnogo bolji vajb i jedino dve zamerke u stvari. No idemo redom.

Priča je all-time JLA klasik – Metropolis je sravnjen sa zemljom zahvaljujući Džokeru koji je takođe smuljao Supermena na prevaru da ubije Lois Lejn i njihovo nerođeno dete. Supermen je logično poludeo i smaknuo Džokera, uprkos pokušajima Betmena da ga u tome spreči. Da to sve ne bude samo to, Supermen je rešio da uradi ono što je oduvek i trebao, a ono što je Leks Lutor (koji inače u ovoj igri izgleda kao Brus Vilis!) uvek tvrdio da će uraditi – porobio je Zemlju i postao diktator. I onda naravno saznajemo da je to alternativna realnost, dok je u onoj glavnoj sve ok i JLA

kuliraju uz manje duele sa raznim zlikovcima. Nažalost, situacija se menja i dobar deo Justice League-a i po koji zlikovac završava u toj alternativnoj dimenziji. Naravno, pitate se kako je sada to moguće da će neko tamo da se šiba protiv Supermena, a da mu ovaj ne otkine glavu jednim pogledom? Da ne spoilujemo dalje, svašta se dešava, a tu prepreku su možemo reći sasvim ok rešili kroz priču.

Sem poteza i specijala, gotivno je što dobro tajmiranim udarcima možete protivnika prebaciti u drugo okruženje...

Gejمله se sastoji od priče, vs, izazova i još par modova. Priča je slična u fazonu Mortal Kombat koncepta sem što će vam trebati jedno tri puta manje da pređete celu kampanju tj. nekoliko sati, ne više od 4-5. Igrate sa različitim likovima koji se bore protiv zlih verzija svojih saboraca, a i zlih verzija njih samih. Sve je to sklepano u solidnu priču i sa te strane zadovoljava.

Za razliku od MK, raznovrsnost igre ovde nije bila tema. Pa tako svi likovi imaju manje-više iste poteze plus par specijalnih mogućnosti. U principu, to nije loše ali ume malo da dosadi, mada ako se skilujete, može da bude zabavno, u dvoje pogotovo. Sem poteza i specijala, gotivno je što dobro tajmiranim udarcima možete protivnika prebaciti u drugo okruženje, a pride možete to isto okruženje koristiti i protiv saigrača/protivnika.

Mislimo da je sada ok da pomenemo i te dve zamerke koje su možda na pragu da postanu tri. Prva, igra je grafički, paaa... ono, ne možemo reći da se vidi zastarelost trenutne konzolne generacije kroz ovu igru jer nije tako i ima igara koje fenomenalno iskorišćavaju potencijal konzola. Grafika ove igre je na trenutke ok, na trenutke jezivo flešbekovana jedno 7 godina unazad. U pitanju je Unreal trojka endžin inače, pa nam je sve još čudnije. Sami fajtovi izgledaju ok, ali sve van njih je ispod standarda današnje grafike.



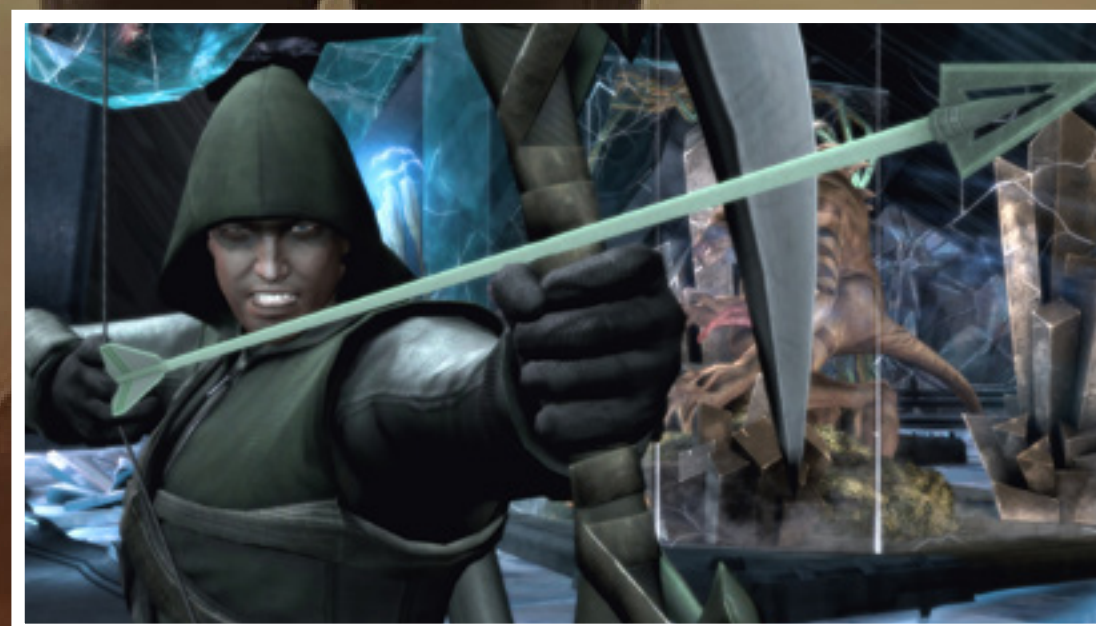
Apsolutno je ista fora kao u MK i svodi se na “Hej vidi, neko je sa mnom u istoj prostoriji. Hajde da se bijemo!”.

Druga stvar, dužina glavnog storilajna je baš mala. Oko 4-5 sati vam treba da savladate sve neprijatelje i pređete priču. U neku ruku je to ok i ne postaje cirkus kao recimo MK ali je opet kratko. Tu vadi stvar dosta modova koji nisu glavna kampanja pa se da progledati kroz prste malo. I taj “i po” zamerka, tiče se same razrade delova u priči oko započinjanja fajtova. Apsolutno je ista fora kao u MK i svodi se na “Hej vidi, neko je sa mnom u istoj prostoriji. Hajde da se bijemo!”. Ne znamo da li je to loša stvar ili ne ali definitivno je mogla da bude bolja.

Ostali modovi su interesantni i donekle cimaju igrača da se dodatno vrati naslovu. Igra u dvoje je uvek bolja kada su u pitanju fajterski naslovi pa tako i ovde. Mi nismo mogli da stresemo uverenje da bi ova igra bila pun pogodak da nije MK klon već nešto na fazon Ultimate Alliance-a. Možda je Marvel pokorio veliko platno sa Avendžersima ali je DC imao ovde realnu priliku da pokori male videogame ekrane sa odličnom kooperativnom igrom.

Ali dobro, šta je tu je.

A tu je interesantna igra sa strane priče i celog doživljaja sa malo lošijom grafikom i ne možda toliko tog sadržaja. Realno, Injustice je solidna igra ali nikako ne вреди 60€ koliko koštaju konzolne igre i ona sa njima. Više je negde u rang 20-30€ maks. Tako da možemo da je preporučimo većini igrača uz napomenu da sve ovo je moglo da ispadne bolje i više od proseka.





1 Gb/s BANDWIDTH
0-20ms
OSETITE RAZLIKU!

COUNTER-STRIKE

EPS
1000FPS



Authorized
Provider

be**grad.com**
GAME SERVER PROVIDER

gamer.beograd.com
gamehosting@beograd.com
gamer@beograd.com

Autor: Petar Starović

DEFIANCE

Borderlands bez humora

Mislim da smo nekoliko puta to već pomenuli, ali da istaknemo još jednom – budućnost MMO igre koja se plaća pretplatom više ne postoji. Ukoliko želite da uspete na MMO tržištu, koncept free-2-play je way to go i jedini način da se istaknete, uz neke izuzetke. Oni su – poznati brend, poznati izdavač i zaista jako kvalitetna igra koja je širom planete pobrala sjajne ocene. Defiance nema ništa od toga, a plaća se. Pre nego što je osudimo na kompletnu propast, moramo istaći da se plaća samo kupovina igre, bez kasnije potrebe da izdvajate za mesečnu pretplatu, koncept preuzet iz Guild Wars-a na primer.

Volite Borderlands? Defiance je jako, jako sličan

Što se tiče same igre, ona je usko povezana sa TV serijom SyFy kanala, eksploatiše isti svet, ima istu osnovnu priču, a ona kaže sledeće – zli vanzemaljci su došli na planetu, u potpunosti je naselili, pobili veliki broj ljudi i doneli svoju floru i faunu. Sklopljeno je svojevrsno krhko primirje sa ostatkom živih ljudi na planeti koji čekaju svaku priliku da kroz pokret otpora uzvrate udarac i oteraju vanzemaljce sa planete. Serija je tek počela sa emitovanjem a ambiciozni projekat SyFy-ja podrazumeva da će dešavanja u igri uticati na tok same serije i obrnuto. Koliko će to u praksi biti moguće, ostaje da se vidi.



98%

65

PC

- ✓ Simpatične borbe
- ✓ Simpatične borbe
- ✗ Bez povezanosti sa igrom



Platforma:
PC, PS3, Xbox 360

Razvojni tim:
Trion Worlds

Izdavač:
Trion Worlds

Web:
www.defiance.com

Cena:
49€

Preporučena konfiguracija:
OS: Windows 7
CPU: Core i 5 2GHz,
RAM: 4GB
HDD: 10GB
Grafika: GeForce 260GT



Igra je usko povezana sa TV serijom SyFy kanala

Za sada, što se tiče igre, možete da izaberete jednu vrstu lika – Ark Huntera, tipičnog vojnika pokreta otpora koji obitava na teritoriji nekadašnjeg San Franciska. Ne postoje klase i za sada postoje samo dve igrive rase, ali dizajneri obećavaju novitete kako vreme bude prolazilo. Čak ni početne dve rase osim vizuelnih ne poseduju nikakve specijalne razlike. RPG elementi su minimalni, pa se ovaj MMO više može posmatrati kao masovna pucačina u trećem licu nego bilo šta drugo. Grafika je dosta jednostavna, moglo bi se čak reći i zastarela za današnje standarde. Protivnička inteligencija (naravno kompjuterski vođenih likova) je jako loša a tereni tako napravljeni da je jedina strategija kojoj možete pristupiti jednostavno pucanje na protivnike i trčanje na sve strane. Oružja nisu posebno sci-fi, a misije su prilično jednostavne i baziraju se na tradicionalnom ubijanju protivnika i donošenju nekog predmeta do onoga ko vam je zadatak dao i tome slično.

Minimalno RPG elemenata, uglavnom masovna pucačina it trećeg lica

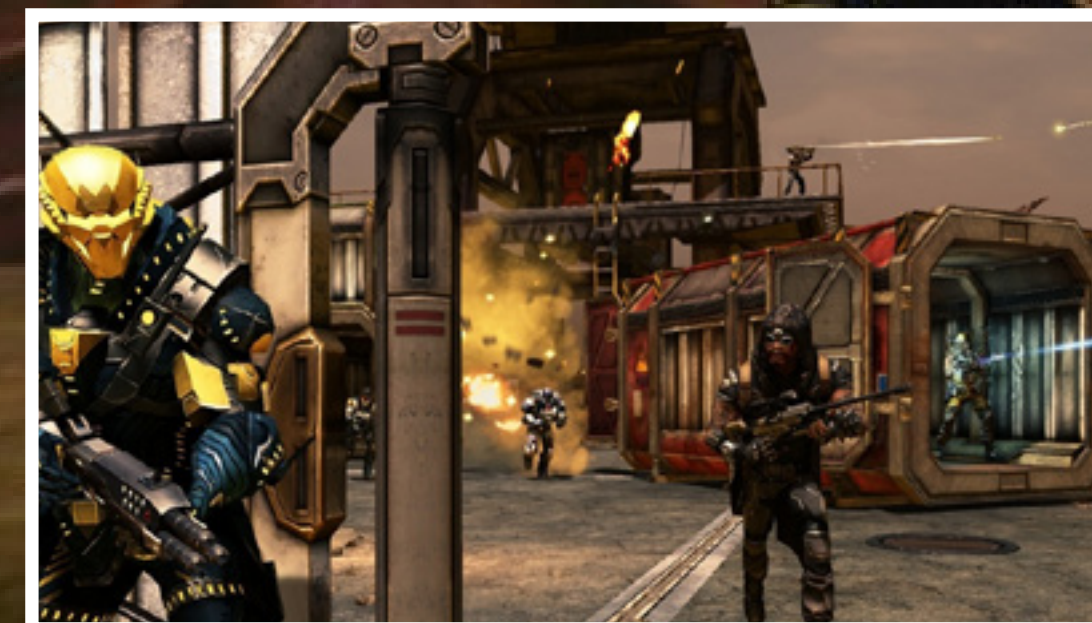
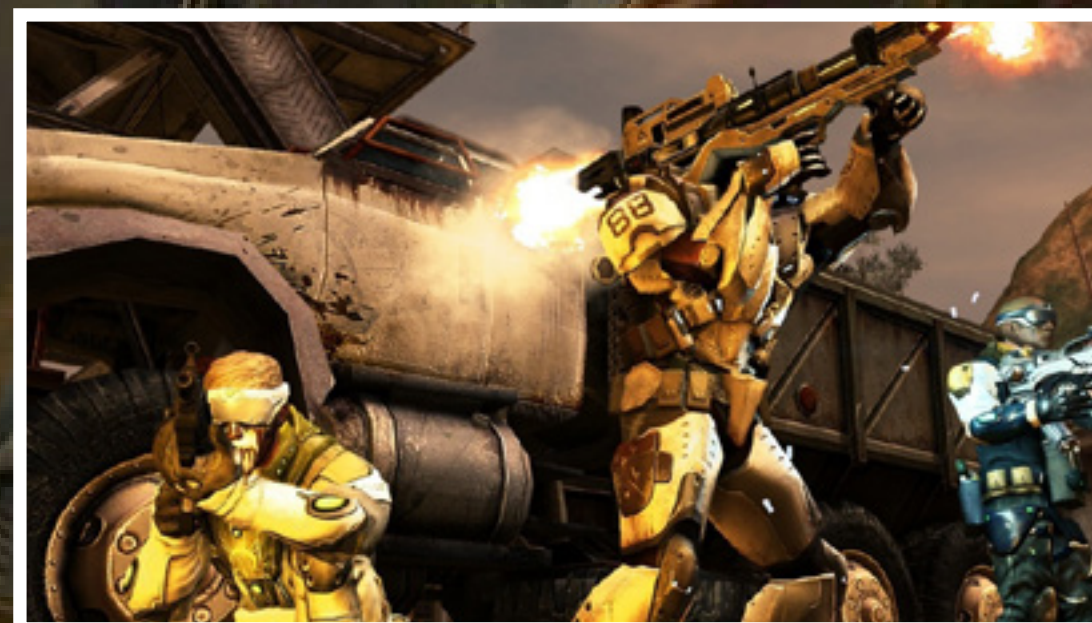
Postoje i “slučajne” misije, ali i značajnije “Arkfall” misije, značajni zadaci na koje se okuplja veliki broj igrača, veliki koliko to trenutni kapacitet servera i uopšte broj aktivnih igrača dozvoljava. Ove misije donose velike nagrade za učesnike ali su veoma jednostavne po tipu – potrebno je pucati u protivnika koji vas ni posebno puno ne oštećuje niti je komplikovan za savlađivanje, tako da se sve zasniva na tome da držite prst na obaraču dovoljan broj minuta.

Samo napucavanje je iznenađujuće zabavno

I sad dolazi nešto što bismo mogli nazvati obrtom, ili makar polovinom istog. Samo napucavanje uopšte nije toliko loše i

odaje utisak nekih od legendarnih akcionih igara iz prošlosti. Jednostavno je, ali zabavno. I tu nema puno priče. Akcija je haotična, često napeta i kada nekoga ubijete zaista imate utisak da ste to uradili. Ima tu potencijala, ukoliko bi dizajneri dobili dovoljan budžet da se time pozabave. Izvođenje jeste trenutni problem. Takođe, treba uzeti u obzir da je igra pravljenja i za Xbox360 i PS3, što je u MMO žanru prava retkost.

Jednostavno, ovu igru ne možete toliko ishejtovati jer ima nekog potencijala, nekako imate utisak kao da se neko zaista potrudio da je napravi dobrom, jedino što mu to nije baš uspjelo, a ne kao da je otaljao svoj posao, pa u tom pogledu vam je nekako glupo da je baš ocrnite. No, pošto se plaća a i nejasna je povezanost sa serijom i šta će se desiti ukoliko serija bude otkazana ili igra slabo igrana, najbolje je da sačekate neko vreme pre nego što se odlučite na kupovinu. Da je besplatna, dobila bi preporuku za isprobavanje, makar toliko.



Autor: Aleksandar Ilić

Far Cry 3: Blood Dragon

Godina je 2007, budućnost je

Uh, kako početi sa ovim. Kako početi sa ovom igrom, ekspanzijom koja donosi toliko dobrog u tako neočekivanom pakovanju i postojanju. Možda najbolje da krenemo od početka.

Ubisoft je najavio pre nekog vremena nešto što se zove Far Cry 3: Blood Dragon. Svi su mislili da je prvoaprilska šala samo dobro spremljena. Onda su krenuli skrinšotovi. Za njima trejler, razne viralne promotivne fore i fazoni. Majkl Bin! Šta se dešava? Uprkos sve većem broju "dokaza" da nije šala i dalje je bilo dosta neverice oko toga da li nas Ubi zeza ili ne - igra je zvanično izašla i čak je procurela skoro mesec dana ranije i time smo saznali da je prava stvar u pitanju – Ubisoft je napravio najawesome igru godine.

Ciljna grupa za ovu igru su svi muškarci preko 20 godina minimum...

Blood Dragon nema veze sa Far Cry 3 igrom, samo po nazivu i to je to. Isti je endžin i princip igranja naravno ali tu sličnosti prestaju. Dok je Far Cry 3 dobro osmišljeno iskustvo sa pričom i likovima i razradom svih elemenata igre, Blood Dragon je 100% čista zajebancija. Kako bi vam najbolje objasnili šta se dešava u igri, moraćemo da se malo potrudimo jer nije lako, sa strane da ne zvuči kao totalni treš od igre i opravdamo ovu ocenu pride.



Platforma:
PC, Xbox 360, PS3

Razvojni tim:
Ubisoft Montreal/Shanghai

Izdavač:
Ubisoft

Web:
<http://fc3blooddragon.uk.ubi.com>

Cena:
15€

Preporučena konfiguracija:

OS: Windows 7

CPU: C2D 2.4

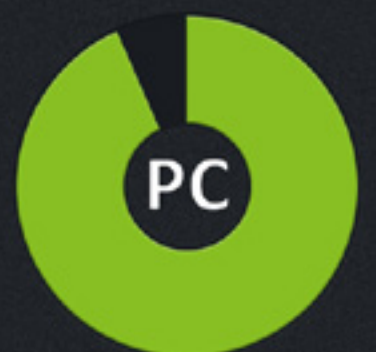
RAM: 4 GB

HDD: 3 GB

Grafika: Radeon HD 5850



95



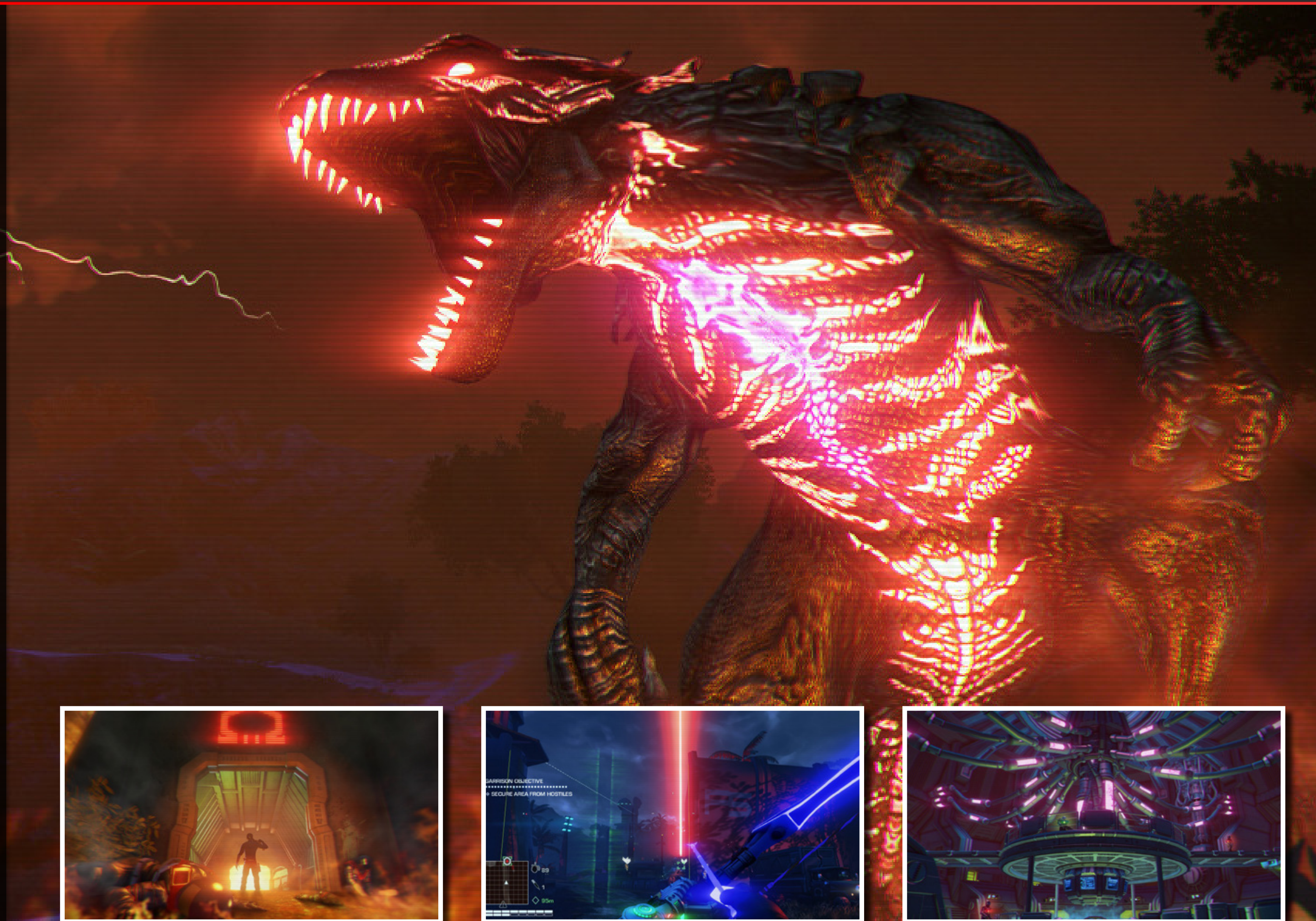
- ✓ Sve
- ✓ Tutorijal
- ✗ Retro zamor

Ova recenzija može da bude ili super kratka ili super dugačka, a nisam u toku pisanja siguran šta će biti od ta dva, pošto svaka sredina je nezahvalna.

Ciljna grupa za ovu igru su svi muškarci preko 20 godina minimum, mada ima tu i možda pokoji entuzijastični tinedžer koji će mooooožda uspeti da uživa. Ali godine su svakako prednost u kapiranju Blood Dragona. Ako ste ikako uživali u zlatnim akcionim osamdesetim i devedestim godinama prošlog veka, onda je ova igra prava stvar za vas. Ako ste gledali sve Švarcenegerove filmove iz zlatnog doba, ovo je igra za vas. Blood Dragon je jedno ljubavno pismo onom do jaja odličnom i ujedno treš delu tog doba. Ljubavno pismo je slab izraz. Erotsko, vrelo ljubavno pismo je možda bolje. Omaž i ljubav usmerena ka svim akcionim hitovima tog vremena je propuštena kroz čizi prizmu straight to VHS naslova C produkcije.

... Blood Dragon je odvažna ideja koja sadrži toliko čizinesa i klišea i omaža da prosto nam nije jasno kako je ova igra uspela da nastane u ovako teškom korporativnom svetu...

Priča je sledeća – godina je 2007, budućnost je i vi ste narednik Reks Pauer Kolt. Negde posle trećeg svetskog sajber rata, Reks koji je kiborg, sa svojim ortakom Spajderom ima za cilj da zaustave misterioznog neprijatelja na ostrvu punom opasnosti. Igra obiluje prosto odličnim detaljima i omažima akcionih filmova '80ih i '90ih da ne bi bilo u redu da pričamo dalje o tome jer sve što sami primetite, otopli vam oko srca i ne bi bilo ok da spoilujemo. Ako ispunjavate gore navedene uslove, već posle samog introa igre će vam sve biti jasno. Blood Dragon ne jaše na trenutno popularnim retro talasima kao što su Hotline Miami, Drive i slične dobre retro konstrukcije. Ne, Blood Dragon je odvažna ideja koja sadrži toliko čizinesa i klišea i omaža da prosto nam nije jasno kako je ova igra uspela da nastane u ovako teškom korporativnom svetu u koji se gejming industrija pretvorila. Očigledno Ubisoft nešto radi kako treba, koliko god ih



pljuvali zbog DRM-a i bezveznog UPlay servisa. I to ne samo da je igra nastala nego je sve urađeno kako treba. Naš glavni junak je dobio glas od ni manje ni više nego Majkla Bina. Ako ne znate ko je on, nećemo vam reći. Proguglajte Michael Biehn, naučite nešto i sami.

... jeste igra gejmplejom veoma slična Far Cry 3 igri, ali samo tehnički, ostalo je sve na sopstvenim nogama.

Posle sat vremena igre, malo posustanete od retro zamora ali pošto je u pitanju kraća igra, držaće vam pažnju sve vreme. Neki će ovo nazvati DLC-om, neki igrom samom za sebe. Mi cenimo da nije ni jedno ni drugo. DLC nije sigurno jer vam ne treba Far Cry 3 da bi je igrali. Mod nije jer je oficijelno izdanje u pitanju, iako je tehnički najbliže tome. Samostalna igra? Pa ne, nije jer ipak ima prefiks Far Cry 3, igre koja je već izašla skorije. Mi kažemo da je ovo ekspanzija! Ekspanzija, ona zaboravljena reč. Reč koju su udavili izrazi kao što su DLC i mikrotransakcije. Sećate se toga? Ekspanzija, igrivi dodatak nekoj igri koji može, a i ne mora da ima veze sa glavnom igrom i neretko je omanja igra u odnosu na izvornu igru.

Inače, po sredi jeste igra gejmplejom veoma slična Far Cry 3 igri, ali samo tehnički, ostalo je sve na sopstvenim nogama. Za razliku od zelenog ostrva, ovde vas čekaju neonsko plave i ljubičaste boje, psovke, nindža kiborzi i naravno – blood dragoni. Rešio sam da je ovo dovoljno o ovoj igri. Far Cry 3: Blood Dragon je prosto igra koju morate sami videti, doživeti i odlučiti kako dalje. Mi vam je preporučujemo svakako. Ako ste preko 20 i muško ste, onda sigurno. Ako ste mlađi, najverovatnije vam ništa neće biti jasno niti će vas nešto tangirati igra kao igra jer je u pitanju običan FPS ako tako gledate. Cena od 15€ koliko košta Blood Dragon je sasvim korektna i za tih 15€ ćete dobiti najverovatnije više nego neki naslovi od 50€ što su vam pružili u poslednje vreme.



Autor: Petar Starović

ARMY OF TWO: THE DEVIL'S CARTEL

Manekeni ubice!

95%

53

Xbox
360

- ✓ Dobra akcija
- ✓ Simpatičan kooperativni mod
- ✗ Nema VS multiplayera

Platforma:
PS3, Xbox 360

Razvojni tim:
Visceral

Izdavač:
Electronic Arts

Web:
www.armyoftwo.com

Cena:
29.99€



Malo sam mozgao i ukoliko izuzmemo fudbalske simulacije ne znam da li postoji igra koja više vrišti "JA SAM ZA KONZOLU" od Army of Two. Dva igrača, timski tj. kooperativni trip, pucačina u trećem licu, "zeznuti momci" kao protagonisti i još pritom sa svojim fensi i ludim maskama – recept vrhunski, loženje kod klinaca zagarantovano. Stoga ni ne čudi što nakon premijere 2008 i nastavka 2010 imamo i treći deo Army of Two serijala pod imenom The Devil's Cartel.

Glavna promena što se tiče radnje leži u tome što glavni likovi više nisu dobro poznati Salem i Rios, već dva agenta pod imenom Alpha i Beta, što je obrt napravljen kako bi se upravo igrači lakše poistovetili sa svojim alter egoima u igri. Radnja se događa u Meksiku i kao što kaže podnaslov, podrazumeva borbu protiv narko kartela pod imenom La Guadana, što bi značilo kosa (ona za košenje trave, ne ona na glavi). Pored toga, zadatak vam je zaštita Kordove, lokalnog političara koji se bori protiv narko klanova. Iako su glavni junaci potpuno novi, odmah na početku ćete shvatiti da važnu ulogu u igri igraju upravo Salem i Rios. Napomenućemo i to da priča nije toliko loša, iako donekle predvidiva, ali svakako znatno bolja nego što biste od ovakvog naslova očekivali. Klišeji su tu, ali nekako na dobar način, a to su i dizajneri želeli da ostvare jer su i junacima dali dijaloge koji se šale upravo na račun predvidivih obrta.



Akteri se zovu Alpha i Beta a ne Salem i Rios, da bi se igrači lakše povezali sa njima

Po prvi put u serijalu, programeri su odustali od korišćenja Unreal enginea i okrenuli se proverenom Frostbite-u koji vam je verovatno najpoznatiji kao engine u igrama poput novijih Battlefieldda i Medal of Honora. To u praksi znači realističnije borbe, veće okršaje, eksplozije, razletanje svega i svačega oko i na vas i tako te svakodnevne stvari na koje ste navikli na putu od posla do kuće.

Po prvi put igra koristi Frostbite a ne Unreal engine

Što se tiče samog izvođenja, postoji nekoliko promena. Pre svega, u igru se vraća Overkill, mogućnost da neko vreme oba igrača budu potpuno neranjivi. Ne samo to, vaše oružje ne koristi municiju a i dodatno je pojačano. Zamislite da sa ručnim topom uletite u hladnjaču gde visi svinjsko i teleće meso. E tako izgleda kada u gomili protivnika aktivirate Overkill. Sa druge strane, kako bi poboljšali brzinu izvođenja i doprineli tome da ste konstantno u nekoj akciji, Visceralci su iz Devil's Cartela izbacili stvari poput leđa-o-leđa, kamen-papir-makaze (jel imamo mi neko lokalno ime za ovo, prim.aut?) i sve druge kooperativne interakcije. Ovo se nekima možda i neće svideti, ali da pomaže brzini akcije, pomaže. Ono što se sa druge strane verovatno nikome neće dopasti je činjenica da u trećem delu igre nema kompetitivnog odnosno VS multiplayer moda, već isključivo kooperativnog moda odnosno standardnog singleplayera. Dizajneri kažu da je to zbog toga što su želeli da "kooperativni mod bude bogatiji i kvalitetniji". Yeah, right.

Nema više papir-kamen-makaze

Naravno, kako je najnoviji trend u industriji da menjate svog lika, doterujete ga i sređujete, i kako je to postao standard za skoro sve žanrove a ne samo MMO i donekle RPG-ove, to je slučaj i sa Army of Two. Igra poseduje znatno više opcija doterivanja i sređivanja karaktera nego do sada a posebno potenciran je editor maske. U njemu možete kreirati najrazličitije oblike i brendove na maskama "operativaca" i na taj način učiniti glavnog junaka onakvim kakav želite da bude. A onda pravac u Delta City na manikir! Pitanje koje postavljaju mnogi jeste da li ovu igru možete igrati solo. Odgovor je – da. Tada će ulogu partnera preuzeti računar i njemu ćete izdavati komande putem kontrolera. On će svoj posao obavljati sasvim solidno, ne toliko zbog toga što je pametan već zbog toga što je igra organizovana na način da ne zahteva neke posebno razvijene taktike. Dovoljno je da saigrač preuzima na sebe paljbu da biste vi neometano prišli protivniku iza leđa i to će biti to. Postoji nekoliko situacija u igri gde je timplej neophodan i gde bi postojanje živog saigrača bilo od velike pomoći, ali ne toliko da kompjuterski vođenog lika poželite da zamenite ortakom.

Glavnu numeru "Double or nothing" za igru napravili su B.o.B. i Big Boi ... koji se mogu otključati kao karakteri u igri

Ukoliko Army of Two želite da igrate samo iz razloga stvaranja potpunog razaranja svuda oko vas, onda je ovo prava igra za vas. U sebi nema neke specijalne izazove i ukoliko očekujete nešto napredno, Devil's Cartel vam to neće pružiti. Ali recimo, sa ortakom uz nekoliko piva – super zabava. Problem je što je kratkotrajna i neće vas držati više od nekoliko "pivskih večeri", ali i to je nešto.



KEEWAY
MOTOR

**Rešenje za
letnje vrućine
i svakodnevne
gužve!**



Autor: Filip Nikolić

NINJA GAIDEN 3 RAZOR'S EDGE

Konačno pravi Ninja Gaiden

100%

88



- ✓ Prava Ninja Gaiden igra
- ✓ Gameplay
- ✗ Svi ostaci iz NG3
- ✗ QTEs

Platforma:
Playstation 3, Xbox 360

Razvojni tim:
Team Ninja

Izdavač:
Tecmo

Web:
<http://teamninja-studio.com/ng3re/us/top.htm>

Cena:
59.99€



Ninja Gaiden 3 Razor's Edge pred nama je igra koja je imala vrlo čudan i trnovit put pre nego što je ugledala svetlost dana na policama prodavnica video igara ili svetlost digitalnog download-a. Najpre je u martu prošle godine izašao originalni Ninja Gaiden 3 za Playstation 3 i Xbox 360. Bio je to prvi nastavak u modernoj iteraciji serijala koji nije razvijan pod vođstvom Tomonobu Itagakija, legendarnog i ekscentričnog prvog čoveka Team Ninja koji stoji iza obe njihove franšize - Dead or Alive i reboota Ninja Gaiden serijala (prve tri igre iz osmootbitne i šesnaestobitne ere sa kraja osamdesetih i početka devedesetih su razvijali drugi timovi).

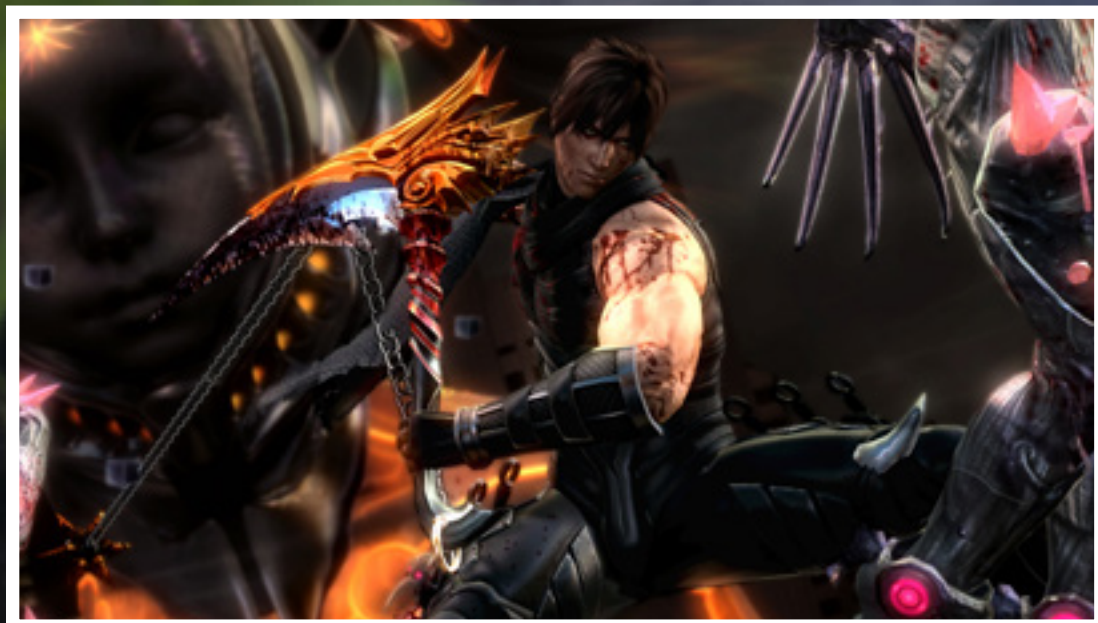
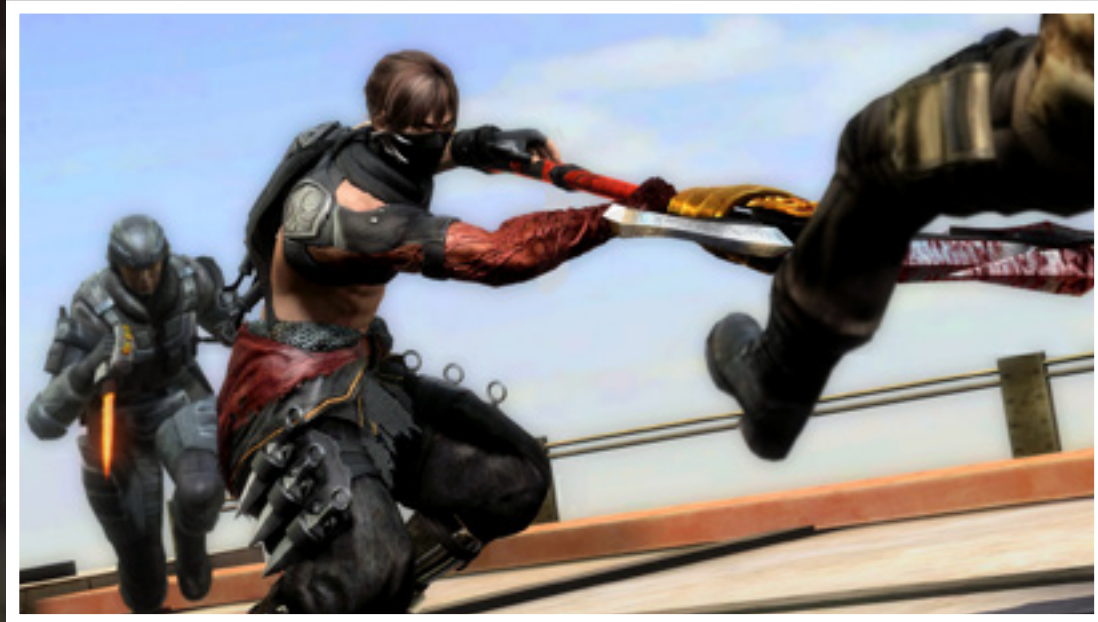
Umesto Itagakija koji se na ne baš prijateljski način razišao sa Tecmo-om, Team Ninja je preuzeo mladi Yosuke Hayashi (koji je pre toga zanat game development-a pekao na Sigma PS3 portovima) i debitovao sa Ninja Gaiden 3 naslovom. I to kako! Ninja Gaiden 3 je bio i ostao očajna igra. Slobodno možemo reći i uvreda za sve dotadašnje fanove serijala. I ne samo za njih, igra je i od strane kompletne kritike univerzalno bila gotovo pa ismejana (tačno zbog čega malo kasnije u tekstu). Činilo se tada da ovoj igri a možda i celom serijalu pod vođstvom mladog Hayashija više nema spasa.

Činilo se da posle NG3 možda i celom serijalu pod vođstvom mladog Hayashija više nema spasa.

A onda pravo ni od kuda, Team Ninja je objavio kako ekskluzivno za novu Nintendovu Wii U konzolu priprema novu verziju Ninja Gaiden 3 koja će uz naziv imati pridodato i Razor's Edge. Već nakon prvih trejlera svim fanovima serijala mogli ste da vidite osmeh na licu (ili bar onima koji su i dalje imali strpljenja da pogledaju šta je sledeće Hayashi zakuvao). Ninja Gaiden se vratio na mesto koje nikada nije ni trebalo da napušta! Igra je konačno delovala kao pravi Ninja Gaiden naslov uz sve elemente koji uz to idu, doduše i uz gomilu tehničkih i drugih problema u Wii U verziji. Par meseci i jako malo prodatih Wii U konzola kasnije, Tekmo Koei odlučuje kako igra zaslužuje veću publiku i konačno izdaje i ovu verziju koja je pred nama, Ninja Gaiden 3 Razor's Edge za PS3 i Xbox 360.

Ninja Gaiden se vratio na mesto koje nikada nije ni trebalo da napušta!

Ceo ovaj uvod je bio neophodan ne bi li smo počeli da vam opisujemo Razor's Edge, imajući u vidu da je pred nama vrlo specifičan proizvod. Nova verzija jedne očajne igre koja je posle svih promena, prerasla u jednu od boljih igara iz žanra u poslednje vreme, nešto što Ninja Gaiden ime i zaslužuje. Kako se do ovoga stiglo, verovatno bi najbolje bilo da krenemo od toga šta je pošlo naopako sa Ninja Gaiden 3 a onda da pređemo na to šta je promenjeno u Razor's Edge. Nakon očajnih review-a za NG3 sam Yosuke Hayashi je možda i najbolje objasnio u čemu je bio problem. Prema njegovim rečima Team Ninja je pokušao da napravi



“japansku verziju hamburgera” umesto da su pravili “stari dobri japanski suši”. Upravo se u ovome i nama čini krije glavni razlog neuspeha NG3. Team Ninja su na suviše očigledan i loš način pokušali da se dodvore zapadnoj publici, implementirajući na izuzetno banalan način veliki broj kliše elemenata današnjeg game development-a i to na mestima gde oni imaju najmanje smisla. U Ninja Gaiden-u koji je pre svega akciona igra, gotovo pa isključivo bazirana na vrlo kompleksnom ali kada ga jednom savladate izuzetnom zadovoljavajućem gameplay-u, oni su fokus pokušali da prebace na priču i sve propratne elemente koji idu uz story telling. Od Ryu Hayabuse, kul izgledajućeg modernog nindže koji vam služi za prelaženje nivoa u kojima sa njim iskasapite na stotine drugih nindži i demona, oni su pokušali da naprave “realnog” lika sa kojim bi igrač trebalo da na neki način saoseća. Sve ovo uz pompezne najave o priči japanskog dark heroja koji konačno skida ninja masku (iako nije da mu lice već nismo videli u par njegovih kostima u Dead or Alive serijalu) i time kako ćete osetiti kako to izgleda katanom oduzeti život nekome ko vam stoji na putu i pritom moli za milost. Uz sve ovo dobajte i priču sa malom devojčicom koja se u početku plaši pojave, pa onda vidi očinsku figuru, pa onda ubicu i na kraju heroja u Hayabusi. Kada sve ovo strpate u jedan koš rezultat koji dobijete je moramo da kažemo više nego bedan, ne samo u realizaciji (a i tu je maksimalno) već u samom startu, kao ideja za fokus jedne Ninja Gaiden igre. I da ne zaboravimo uz sve to i neumesno veliku dozu iritantnih quick time events-a (jednog od najgorih trendova modernog game dizajna), loše dizajniranih bossova i najgore od svega - pojednostavljenog i smetnutog u stranu ključnog elementa, gameplay-a. Ninja Gaiden 3 je jednostavno kompletno promašio u tako puno ključnih elemenata da za popravku se činilo prosto nema mesta. Nekada je bolje početi iz početka nego popravljati nešto čemu popravke nema.

Posle svega ovoga i očekivane reakcije ne preterano velike ali preterano verne grupe fanova serijala, koja se kretala od neverice i razočaranja, preko tuge i žala pa i do

prezira prema novom Timu Ninja, Tecmo nam je predstavio Ninja Gaiden 3 Razor's Edge. Šta, još jedna verzija one katastrofe, sada i sa gomilom gimik momenata za Wii U gamepad. Samo, čekaj bre, pa ovo je gameplay iz Ninja Gaiden 2. Ultimate tehnika, obliteration tehnika, flying swallow, delimbing enemies, krv na sve strane, stara oružja na koja smo navikli, agresivni protivnici. Da li je moguće da ćemo na kraju ipak dobiti makar pristojnu Ninja Gaiden 3 igru? Upravo to se u desio. Team Ninja je uspeo da popravi ono što je delovalo nepopravljivo. Nećemo se sada zadržavati na Wii U verziji koja je bila obeležena i tehničkim problemima sa frame rate-om, nekim čudnim game design momentima (nemogućnost pauze i upgrade-a u toku kombata) i DLC-jem (doduše besplatnim) koji je od starta trebalo da bude tu. Sada idemo pravo na glavnu temu a to je PS3, X360 verzija.

Gameplay je tačno na onom mestu gde je i stao kod NG2

Kao što napomenemo, gameplay je tačno na onom mestu gde je i stao kod NG2, možda ne preterano unapređen ali posle svega sa NG3, makar ne unazađen. Ima tu i nekih novih momenata. Steel on Bone mehanika je potpuno promenjena u odnosu na NG3 i ovoga puta zapravo i nije loša. Većina protivnika ima takozvani “red attack” kada za trenutak pre napada zasvetle crveno. Ukoliko vas pogode sa ovim ode vam dobar deo health-a, ukoliko dodge-ujete u blizini ovog napada i odmah pritisnete strong attack otpoćeće steel on bone sekvenca u kojoj Ryu one hit kill-uje dva, tri ili četiri protivnika oko sebe u zavisnosti od nivoa vašeg oružja. Ovo zapravo radi i nije loš dodatak combat mehanici. Svakako jeste overpowered (uspešan SoB vam čak vraća i malo health-a) i na višim nivoima težine master i ultimate ninja će se pretvoriti u nešto što ćete abuse-ovati do maksimuma ukoliko želite da preživite izuzetno agresivne neprijatelje. Kad smo kod njih, AI protivnika je prilično dobar i na višim nivoima težine će vas svi od jednom (a ne retko ih ima i preko 10 okolo vas) nemilosrdno “bombardovati” sa

svime što imaju u arsenalu. Tu su ponovo i suicide attacks za razliku od kukavičkog bežanja iz NG3. Protivnici će jednostavno kao i u starim igrama u svakoj situaciji nastojati da vam naude najviše što mogu (uključujući i dobar broj vrlo cheep napada, off camera projektila i svega onoga što je u zavisnosti od vašeg karaktera direktno povezano sa opasnošću po vaš pre svega kontroler, a onda i celo obližnje okruženje). NG3 RE je u duhu prve dve igre izuzetno teška igra na višim nivoima težine i ukoliko je završite na Ultimate Ninja nivou težine čeka vas onaj osećaj da ste uspeli i istrajati (a nadamo se i uživali) u nečemu u čemu je retko ko drugi. Od oružja tu su nova/stara i sada ih ima zaista dovoljno. Katana, Dual Katanas, Lunar Staff, Kusari-gama, Claws, Scythe. Sasvim solidan i raznovrsan arsenal. Oružja su prilično dobro izbalansirana, rekli bi smo i bolje nego u NG2.

Tu su i šurikeni i luk koji je ovoga puta odlično "spakovan" kad nije u upotrebi i ne zauzima veći deo Ryu-a gledano od pozadi kao u Sigma 2, nešto na šta su se mnogi žalili. Nimpo je ponovo tu i to u obliku u kom je bio starim igrama. Inferno, Wind Blades, Piercing Void iz NG2 i True Inferno iz NG3 samo uz potpuno drugačiju primenu. Novina je što sva četiri nimpo-a nemaju skalu iste dužine koju popunjavate ne bi li mogli da ih upotrebite, što je na neki način više fer nego ranije. Do jednog Piercing Void-a će te lako doći za razliku od True Inferno-a koji očisti ceo ekran od protivnika ali ima izuzetno dugačku nimpo skalu koju nije lako upuniti. Ultimate tehnika funkcioniše drugačije nego ranije. Ponovo je možete charge-ovati kao i ranije ali je promena da u igri nema više essence-a. Posle određenog broja kill-ova Ryuova ruka zasvetli crveno i tada imate jednu free ultimate tehniku najvišeg nivoa. Health sistem je isto promenjen i jedan deo skale možete trajno izgubiti sve do sledećeg save-a što zna da bude izuzetno iritantno recimo kada dođete do boss-a sa količinom health-a koja vam garantuje one hit kill od većine njegovih napada. Bossovi su inače ne preterano zabavni i prate standardnu NG filozofiju: besomučni block i dodge sve dok se ne ukaže vrlo retka prilika za napad.



U odnosu na NG3 rekli bi smo da je spašeno šta se spasti moglo

Što se tiče nivoa u odnosu na NG3 rekli bi smo da je spašeno šta se spasti moglo. Iako je izvesna količina QTE-a i dalje prisutna i iritirajuća, njihov broj je ipak smanjen. Isto važi i za predosadni kunai-climb. Izbačen je dobar deo scena u vezi priče koje su bile rešene kroz gameplay uključujući u legendarnu tragikomičnu scenu sa vojnikom u Londonu iz prvog nivoa originalnog NG3 (potražite na youtube-u ukoliko ne znate o čemu pričamo).

Još jedna stvar koju svakako treba istaći je količina sadržaja koja je spakovana u Ninja Gaiden 3 Razor's Edge i koja je zaista neviđena do sada u ovom žanru. Osim glavne kampanje sa Ryu-om na svim nivoima težine, u igri se nalaze čak tri dodatna lika sa kojima možete takođe proći sve kampanje ponovo na svim nivoima težine u chapter challenge modu. Ukoliko znate Team Ninja onda ste već pogodili da su sva tri dodatna lika ženskog pola i vrlo prenaplašenih atributa. Tu su Ayane koja ima i svoja dva chaptera u story modu, Momiji i po prvi put Kasumi iz Dead or Alive serijala. Sve one su dobar i zabavan dodatak ali sa po jednim oružjem daleko limitirane u poređenju sa Ryu-om. PS3 verzija naravno kao i u svim Team Ninja igrama ima boobs jiggle mehaniku uz pomoć sixaxis-a. Cutscene-ovi su u endžinu i ukoliko izaberete na primer Ryu-ov demonski kostim i recimo tresete joypad u toku melodramatičnih

dijaloga sa ženskim likovima, dobićete prilično zabavne scene.

NG3RE će vam ponuditi neverovatnu količinu sadržaja.

Osim ovoga tu je i ceo online mod u kome imate pored ova četiri lika i svog unknown nindžu koga možete levelovati jako dugo, clan battles sa drugim igračima i veliki broj ninja trials-a na svim nivoima težine koje možete igrati sa bilo kojim od likova, sami ili co-op. U trials modu ćete posetiti i neke od lokacija i gotovo sve boss-ove iz prethodnih igara. Kada sve ovo saberete, NG3RE će vam ukoliko uživate u gameplay-u ponuditi neverovatnu količinu sadržaja. Za kraj ne bi bilo dobro da zaboravimo da spomenemo i to da igra grafički izgleda fenomenalno i da osim u par momenata nema problema sa frame rate-om koji je znatno unapređen u odnosu na Wii U verziju. U poređenju sa NG2 sa početka konzolne generacije, iako na istom hardveru ova igra izgleda grafički neuporedivo naprednije. Modeli likova su izuzetno detaljni a lokacije raznovrsne, lepo dizajnirane i ne odvlače pažnju sa gameplay-a što je najvažnije. Team Ninja je na kraju svega uspeo da se iskupi. Za kraj konzolne generacije su nam ipak pružili igru dostojnu da bude nastavak u Ninja Gaiden serijalu. Nadamo se samo da je lekcija naučena i da sledeći put za Ninja Gaiden 4 nećemo morati da prolazimo kroz slične probleme kao sa Ninja Gaiden 3.



GUITAR HERO

Želite da budete rock zvezda?

Nemate ideju šta ćete za rođendan ili proslavu?



Besplatna isporuka na adresu !!
(isporuka se radi samo u okviru Beograda i Zemuna!)

**Iznajmite GUITAR HERO ili ROCK BAND
i ostvarite svoje snove!**

065/ 41 - 54 - 954

**guitarhero.rs
rent@guitarhero.rs**